CONSOLES +

MA QUÉ, L'OULTRA 64, ALLA PASTA QUÉ BUENO!

PANZER DRAGOON
LA SATURN DÉCOLLE

ULTRA 64
la bombe à retardement !

SATURN

PLAYSTATION

MEGADRIVE 32X

SUPER NINTENDO

ET LES AUTRES ...

CONCOURS VIDÉOTIPS GAGNEZ DES T-SHIRTS ET DES VIDÉOS DE DBZ

WARIO
LE RETOUR

les meilleurs RPG du moment

CHRONO TRIGGER SFC

ROBOTREK SNES

PHANTASY STAR IV MD

ARCADE
ça bouge à Tokyo

T 6745 - 42 - 32,00 F

N° 42 AVRIL 1995. 32 F. BELGIQUE: 210 FB. SUISSE: 9 FS. ESPAGNE: 850 PTAS. MAROC: 50 DH. CANADA: 8,50 $. ISSN 1162-8869

VOUS NE FINIREZ JAMAIS TOUTES LES COURSES, SI VOUS COMMENCEZ PAR PRENDRE DES PATATES...

3615 LUDI GAME
des Astuces et des
*1,27 F/ mn

Street Racer, le jeu de course et de baston 4 joueurs, enfin sur Mega Drive !

© 1995 Vivid Image. Mega Drive is a trademark of Sega Entreprises Ltd.

Couverture Consoles+: Wario's Wood © Nintendo © photos machines: Beldjoudi Djamila

Couverture CD+: Keio Flying Squadron/© JVC

SOMMAIRE

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

Alien Soldier (Megadrive)	131
Battle Zeque Setsou (Super Famicom)	114
Bonkers (Megadrive)	130
Cannon Fodder (Jaguar)	126
Championship Hockey (Master System)	134
Doom Jaglink (Jaguar)	132
Dungeon Master II Skullkeep (Mega CD)	144
Fatal Fury Special (Game Gear)	140
Fatal Fury Special (Mega CD)	146
Front Mission (Super Famicom)	116
Galaxy Fight (Neo Geo)	108
Game Boy Gallery (Game Boy)	138
Go Go Ackman (Super Famicom)	122
Hagane (Super Nintendo)	96
Heart of the Alien (Mega CD)	148
James Pond 3 (Super Nintendo)	124
Kawasaki Super Bikes Challenge (Megadrive)	104
Keio Flying Squadron (Mega CD)	150
Micro Machine 2 (Game Gear)	136
Mighty Max (Super Nintendo)	118
Mortal Kombat II (Megadrive 32X)	100
Panzer Dragoon (Saturn)	142
Phantasy Star IV (Megadrive)	88
Road Rash 3 (Megadrive)	98
Robotrek (Super NES)	110
Speedy gonzales (Megadrive)	120
Stargate (Super Nintendo)	133
The Firemen (Super Nintendo)	106
Toughman Contest (Megadrive)	90
True Lies (Super Nintendo)	112
View Point (Megadrive)	94
Wario's Wood (Super Nintendo)	92
Warlock (Super Nintendo)	128
Wild Guns (Super Nintendo)	102

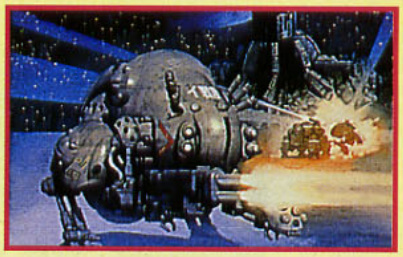
NOUS REMERCIONS POUR LEUR AIMABLE COLLABORATION
• LES MAGASINS: A GAME WORLD, ESPACE 3, KONCY, NEW TECH CITY , NEW TECH VIDÉO, PREMIER LOISIR FRANCE, TECHNO SERVICE SAMOURAÏ GAMES SATELLITE ET ULTIMA GAMES
• ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS ET FRANCAIS: FAMICOM TSUSHIN , KADOKWA SHOTEN ET ANIMELAND.

GRATUIT DANS CONSOLES +

Ce numéro n'est complet qu'avec le manga Sailormoon (vol. 2) jeté sur la couverture et l'encart abonnement jeté dans votre magazine préféré.

LE JAPON EN DIRECT 8

Toujours sur la brèche, Banana San fait encore très fort ce mois-ci. Des news toutes chaudes sur l'Ultra 64, des previews alléchantes, des photos en pagaille... Mais comment fait-il?



Deadalus sur Saturn. Dans l'espace, personne ne vous entend crier...

A.O.U. 44

Sous ce nom de code se cache un salon dédié à l'arcade qui se déroule tous les ans au Japon. Fidèle à lui-même, Banana, dépêché sur les lieux, a passé des heures à jouer aux dernières nouveautés. Il nous livre ses premières impressions...

NEWS 60

De nouvelles images de Mortal Kombat III, des infos tous azimuts, si vous voulez rester branché, lisez les news.

PREVIEWS 64

Chrono Trigger, attendu avec de plus en plus d'impatience. Pour connaître l'avenir, jetez un œil sur les previews..

US GOLD 70

Visite guidée dans les locaux de la firme anglaise à Birmingham. Découvrez Izzy, la nouvelle mascotte des Jeux olympiques 96 d'Atlanta, et Fever Pitch, un jeu de foot pas comme les autres.

TIPS 74

Pour le mois de mars, Switch nous propose un menu fin et raffiné: NBA Jam TE en entrée, Toshinden en plat principal et Clockwork Knight en dessert. Plus quelques jeux SNIN et MD en amuse-gueules.

ANIMÉ+ 82

Entre deux feuilles de bambou et un petit somme, le Panda s'est réveillé pour faire sa rubrique. Il fait le point sur les dessins animés en sortie officielle.

TESTS 88

La 32X s'éclate avec Mortal Kombat II tandis que la Megadrive enfile des gants avec Toughman Contest. Pendant ce temps, la Super Nintendo met le feu aux poudres avec The Firemen et Hagane. Plus de 30 tests toutes consoles confondues!

CD+: CAHIER SPÉCIAL CD-ROM 141

Grand retour du Mega-CD, avec une tonne de jeux. La PS-X fait une pause, alors que la Saturn nous offre le très attendu Panzer Dragoon. Du grand art!

Le premier jeu réalisé en collaboration avec Moebius. La Saturn se dote d'un chef-d'œuvre à l'état pur.

SNK FANS 152

Une page pour tout savoir sur les dernières nouveautés SNK.

ARCADE 154

X-Men: la légendaire bande dessinée prend vie dans les salles d'arcade. Marc vous dévoile absolument tout.

SPEEDY GONZATEST 156

Arrriba! Speedy teste les jeux plus vite que son ombre. Vite fait, oui... mais bien fait!

SERVICES+ 157

Mangana est de retour dans la rubrique Services+. A dévorer des yeux... euh... la rubrique, bien entendu !

COURRIER 162

Bomboy fait le point sur les nouvelles consoles 32 bits en France. Compatibilité, prise de courant, taille de l'écran, du tabouret, vous allez tout savoir.

KILLER... 166

Ze vous fait subir la question et abat After Burner 32X, une simulation qui vole au ras des pâquerettes.

LES PETITES ANNONCES 168

Jeune homme bien sous tous rapports cherche jolie console pour folles nuits blanches...

Désolé de te piquer la place, A.H.L., mais je n'en ai pas trouvé d'autre dans le journal pour passer la page Hard de "l'Echo des Bananes"! Les nouveautés surgissent plus vite au Japon que les œufs en chocolat à Pâques, avec, bien entendu, une prédilection pour les moments où l'on est en train de boucler le magazine!

HISATURN

Après JVC et Sega, c'est au tour d'Hitachi de nous pondre une Saturn. Quoi de neuf à bord? Pas grand-chose de très excitant: le design de la machine et de son joypad est identique à la version de Sega (à part la couleur de deux ou trois petits boutons). Seule différence de taille avec le modèle de Sega: la compatibilité avec les Photo CD de Kodak ainsi que les Vidéo CD. Et tout ça pour 64 800 yen (environ 3 240 francs), soit un prix plus élevé que celui de la Saturn de Sega (45 000 yen). Disponible dans les bonnes boulangeries nippones à partir du mois d'avril. Toujours dans la série "les bouleversements technologiques qui vont révolutionner votre façon de faire du patin à glace", M. Hitachi vendra pour la somme de 15 000 yen environ un module karaoké.

VIDÉO CD: TOP, DEUXIÈME!

C'est le printemps qui arrive, et JVC s'excite aussi. Le Vidéo CD commence à être à la mode au Japon, et JVC commercialise un adaptateur qui vient se loger dans le port d'extension de la Saturn, et lui permet de lire les Vidéo CD. Son prix? 19 800 yen (à peu près 1 000 brouzoufs).

PIONEER ET L'APRÈS-LASER ACTIVE

Les Mac se vendent comme des petits pains un peu partout dans le monde, et surtout au Japon, où Apple est numéro 2, derrière NEC et très loin devant les compatibles Windows. Tout cela pour vous dire que, après Bandai, c'est au tour de Pioneer de racheter la licence pour faire des clones Mac. Deux modèles sont prévus: l'un basé sur le nouveau microprocesseur Risc Power PC 601, l'autre sur le 680 LC 40. Ils sont tous les deux équipés d'un lecteur de CD-Rom très rapide quadruple vitesse, de haut-parleurs "3D" à côté desquels votre chaîne deux fois 100 000 watts fait autoradio pour tracteur, et disposent de fonctions pour digitaliser n'importe quelle source vidéo. A côté de ces micros, Pioneer proposera un lecteur de CD et LD, grâce auquel on pourra digitaliser le son ou les images de n'importe quel Laser Disc.

EDITO

CHANGEMENT À LA HOT-LINE DE CONSOLES+!

Ce n'est plus la peine d'appeler, la hot-line de Consoles+ n'existe plus! Désormais, rendez-vous sur le Minitel 3615 CONSOLESPLUS pour tout savoir sur les tips et la japanimation. Le Panda et Switch se feront un plaisir de vous répondre si vous avez l'obligeance de ne pas téléphoner...

TROMBINOSCOPE SPÉCIAL ÉLECTION

Je ne vous l'apprends pas, à la fin de ce mois-ci aura lieu l'élection présidentielle. Gauche, Droite, Centre, Rouge, Noir, qui sera vainqueur? Consoles+ entre à son tour dans la danse et vous propose de participer vous aussi, mineur ou majeur, fille ou garçon, papa et maman, à votre élection. Elisez celui ou celle (ne rêvons pas) qui vous tient le plus à cœur en découpant et en renvoyant le coupon réponse à:
Consoles+ - Concours des Zélections - 75754 PARIS CEDEX 15.
Tous les résultats avant TF1 et LCI dans le n° 43 de Consoles+.

STARRING GUESTS
LIONEL JOSPY (SPY)
MARCOZY (MARC)
PANDALLADUR (PANDA)
ALAIN HUYGHUES DE LA VILCOUR (A.H.L.)
ELVIRETTE LAKÉKÉ (ELVIRA)
JEAN- FRANÇOIS NICAURY (NIIICO)
BERNARD SWITCHNER (SWITCH)

Réalisé par Niiico

MARCOZY

Ce jeune homme, porte-parole officiel de Alain Huyghues de La Vilcour auprès des éditeurs de jeux vidéo, a décidé de se rebeller. Son premier geste a été de se marier avec une jeune et ravissante Thaïlandaise. Son programme est extrêmement lié à la vie du quartier chinois de Paris: réclamer un ascenseur direct entre le rez-de-chaussée et le vingt-troisième étage, un kit Internet dans chaque foyer français, une baisse des tarifs de France Télécom et, enfin, chose plus personnelle, empêcher les pigistes de Consoles+ de fumer sur son beau bureau et de lui gauler ses Bic noirs.

BERNARD SWITCHNER

Bernard Switchner est un homme avec un cœur gros comme ça. Il ne compte pas ses dépenses, surtout quand c'est avec l'argent des contribuables. Son programme est des plus ambitieux: il consiste à distribuer à chaque enfant du tiers monde une console de jeu 64 bits, une télévision 16/9e à écran super géant ainsi que 95 cartouches de jeu vidéo pour que tous puissent profiter des crises d'épilepsie. Il n'y a pas de raison pour que ce soient toujours les mêmes, nous, pauvres Européens, Américains ou Japonais, qui s'explosent la rétine à mater un écran toute la journée. Y'a pas d'raison! C'est vrai, quoi! Un dernier point, plus personnel, concerne les sports d'hiver: comment avoir un bronzage à la Eddie Murphy sans avoir la marque des lunettes? Un problème qu'il n'a, hélas! pas encore résolu. Il attend vos suggestions à la Hot-Line de Consoles+, le mercredi après-midi entre 14 heures et 18 heures, ou alors sur le Minitel, 3615 code JAIMELEGELETJMENMETSPLEINLESCHEVEUX.

ALAIN HUYGHUES DE LA VILCOUR

Actuellement chef suprême de Consoles+, Monsieur Huyghues de La Vilcour est bien décidé à garder sa (très convoitée) place de boss. Son programme est très lié aux vieilles valeurs du terroir vidéoludique français: sortir un nouveau Sonic chaque mois, mettre Mario en couverture un mois sur deux, foie gras, magret de canard, champagne et romanée-conti cru 1971 à tous les repas à la cantine, proposer une soluce différente de Earthworm Jim à chaque numéro et, enfin, chose plus personnelle, imposer le "Yo, ça roule" en fin de toute phrase.

JEAN-FRANÇOIS NICAURY

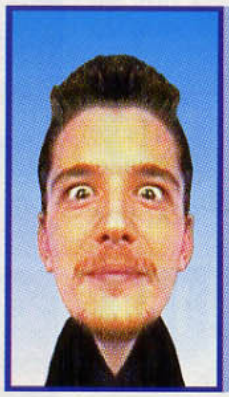
Après son terrible accident au genou droit, tout le monde pensait que c'en était fini pour lui de la politique éditorialiste à pulsions binucléaires, y compris au niveau du tissu social-démocratique libéraliste de gauche. C'était mal le connaître, car il est de retour. Son programme est des plus ambigus: diffusion du "Ziggy Show" de Ouï FM chaque soir sur toute la France, y compris au niveau des Dom-Tom, plus de news sur les BD européennes, y compris au niveau des BD belges, et, enfin, chose plus personnelle, imposer dix parties de Dr Robotnik par jour à chaque lecteur de Consoles+, y compris au niveau des citrouilles.

ELVIRETTE LAKÉKÉ

Actuellement seule fille "testeuse" de la rédaction, cette jeune femme a la tête bien enfoncée sur les épaules, quand ce n'est pas dans son oreiller moelleux. Son programme est très proche du peuple français. Voici pour vous un extrait de son dernier meeting à Pétaouchnok: "Travailleurs, travailleuses, Nintendiens, Segaphiles, on vous trompe, on vous abuse. Sonic et Mario n'ont jamais existé, la Jaguar est un rêve, tout cela c'est que pure invention du patronat destinée à vous faire dépenser la moindre de vos économies. Il n'y a qu'une seule chose de vraie dans la vie, c'est Plot Vidéo."

PANDALLADUR

Apparu il y a quelques mois seulement dans Consoles+, le Pandalladur est bien décidé à prendre la tête de la rédaction. C'est bien simple, chaque mois il gratte quelques lignes de plus dans sa rubrique "Animé+". Si cela continue, Consoles+ risque de devenir Pandalladur+. Son programme est des plus sobres: plus de travail pour les pigistes, plus de pages sur les mangas, un matelas gonflable pour dormir à la rédac' et, enfin, chose plus personnelle, le libre accès à l'utilisation des toilettes pour les animaux à poils longs et gras.



LIONEL JOSPY

Toujours dans le coup et prêt à faire la moindre bêtise pour amuser la galerie, Jospy a attendu la retraite de Jacques Delors sur TF1 pour annoncer sur France 3 Lozère sa candidature officielle à la présidence de Consoles+. Quel rigolo ce Jospy, alors! Son programme est très proche du milieu des troquets: distributeur de bière blonde et de bière brune sous chacun des bureaux de la rédaction, possibilité de temps de pause clope/casse-croute entre deux légendes d'un test, droit au sommeil et à la grasse matinée n'importe quel jour de la semaine (dimanche compris) et, enfin, chose plus personnelle, imposer une paire de bretelles à chacun des jeans des personnes qu'il n'aime pas.

MJC de Sarcelles, 17 h 36

Sortie du Congrès du club du Troisième Age, 18 h 51

Aquaboulevard de Paris, 11 h 02

Bureau du rédacteur en chef, de 10 h à 19 h (réalisé sans trucage)

Montreuil, bâtiment de la CGT, salle de repos, 8 h 44

Consoles+, salle des Zordis, 14 h 58

BULLETIN DE PARTICIPATION À LA PREMIÈRE ÉLECTION PRÉSIDENTIELLE DE CONSOLES+

VOTRE NOM: .....
VOTRE PRENOM: .....
VOTRE ADRESSE: .....
.....
VOTRE AGE: .....

Pour voter, c'est très simple. Enfermez-vous dans un endroit à l'abri des regards et cochez la case contre la photo du candicat pour qui vous désirez voter. Attention, vous ne devez faire qu'une seule croix, une seule. Découpez ensuite proprement le bulletin de vote et envoyez-le à: Consoles+ - Concours des Zélections - 75754 Paris Cedex 15.
Un lecteur sera tiré au sort et recevra un Consoles+ dédicacé par toute l'équipe et par le nouveau président de la rédaction. Bonne chance.

Extreme Power

PRO FIRE/PS-X
N.C.

En 2996, vous voyagez dans l'espace comme vous prenez le métro. La Terre a essaimé sur différentes planètes en une série de colonies. L'une d'entre elles décide un beau jour qu'il est temps pour elle de devenir indépendante. Puis elle commence une politique d'annexion à l'égard des planètes-colonies voisines.

Chaque zone de combat apparaît en pseudo-3D. Pour le moment, seul le niveau du désert est terminé.

Les Japonais ont toujours quelques problèmes avec l'anglais, qu'ils apprennent phonétiquement et écrivent en katakanas la plupart du temps. Comme certains sons n'existent pas en japonais, ou sont identiques à d'autres (comme le "V" et le "B", ou le "R" et le "L"), les transcriptions des écrans de jeu sont parfois fantaisistes. Par exemple, vous venez de recevoir un "massage" radio! Rassurez-vous, il n' y a pas d'erreurs dans le texte japonais en kanjis!

La Terre envoie sur la colonie rebelle des espions pour découvrir ce qui s'y trame. Les rapports de ces derniers sont accablants: les colons n'ont pas le droit de lire Consoles+ (et, accessoirement, développent une arme d'une puissance inégalée, qui pourrait réduire en cendres la planète Terre toute entière!). L'arme ultime serait opérationnelle dans un délai de trois mois. L'ordinateur central du gouvernement unifié de la Terre décide qu'il est grand temps de faire quelque chose, d'agir quoi.

Volontaire désigné d'office, on vous met dans un super-robot genre Gundarak, et hop! direction la planète insoumise, sans passer par la case Départ. Votre ordre de mission tient en deux mots: "Tout péter!" Ça tombe bien: vous n'avez jamais su faire autre chose! Vous êtes effectivement le spécialiste des missions qui exigent du tact, de la courtoisie et de la diplomatie.

Le marteau, pas les faux cils

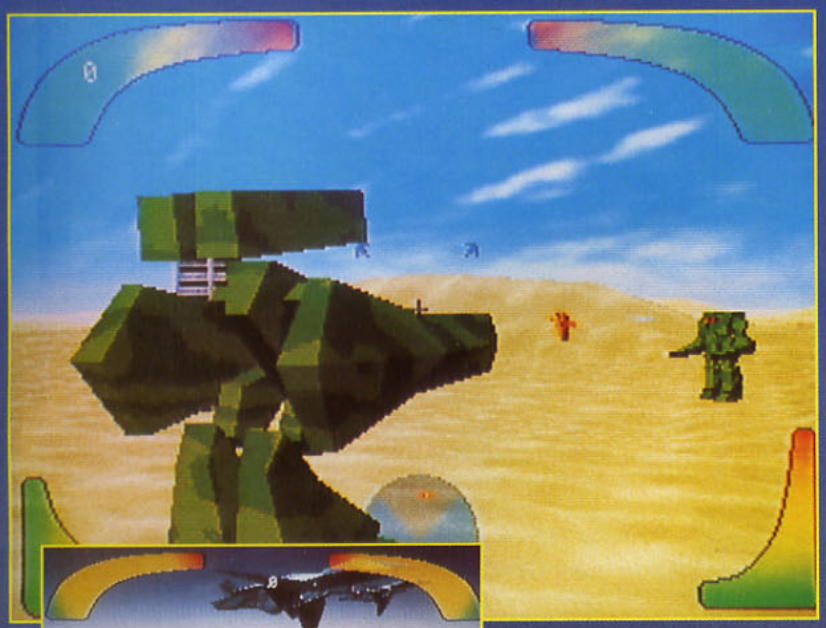
Aux commandes d'un beau robot tout neuf, vous allez acquérir des points d'expérience et de mobilité. Votre Mobile Suit (MS) pourra même, par la suite, voler dans les airs. Le jeu comprend deux modes. Le mode Stratégie vous permet de voir ce qui se passe chez l'adversaire, et de choisir en conséquence les options. Le mode Combat, quant à lui, est un jeu de tir en 3D polygonale en temps réel. En option Normal, vous n'effectuerez que des mouvements d'attaque ou de défense. Votre arme de base est un canon Vulcain (canon rapide multitube, qui tire des obus à uranium appauvri et à haut taux de pénétration, à raison de 3 600 projectiles à la minute). Lorsque vous réussissez une mission, vous pouvez améliorer votre MS de trois façons différentes, en augmentant la puissance de votre Vulcain, en récupérant une nouvelle arme (laser, bazooka, lance-roquettes, pistolet à bouchon...), ou encore en améliorant votre mobilité.

Complètement largué

Une mission commence lorsque l'avion qui vous transporte vous largue sur le terrain. Elle prend fin lorsque vous atteignez votre cible, ou lorsque vous sortez de la zone de combat. Vous pouvez vous battre en utilisant l'option High Speed, qui vous donne une plus grande liberté d'action dans vos attaques (vous pouvez voler dans les airs, votre MS se transformant en une sorte de jet), et le jeu se terminera lorsque le temps qui vous est accordé sera écoulé. Vous serez de temps en temps accompagné d'autres MS envoyés par la Terre, qui obéiront – parfois – à vos ordres.

Un de vos compagnons est encerclé par deux Mobile Suit adverses (en bleu).

LE JAPON EN DIRECT



Ils sont deux contre vous mais vous venez d'en verrouiller un avec un des missiles autoguidés qui se trouvent dans le lanceur, sur l'épaule gauche de votre Mobile Suit.

Vous savez ce qu'il vous reste à faire.

Une patrouille aérienne bombarde les troupes adverses.

Un jet refait un passage à basse altitude. C'est le moment de vider dessus un ou deux chargeurs!

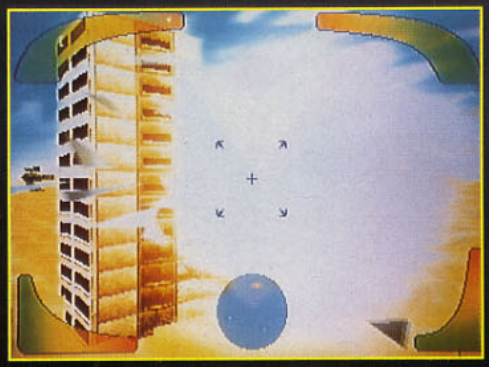
LES AVIONS NE SE CACHENT PAS POUR MOURIR

Les animations d'Extreme Power sont assez soignées. Voici le détail d'un jet ennemi qui se mange un de vos missiles et en fait aussi sec une douloureuse indigestion.

Un jet ennemi passe à trois cents kilomètres à l'heure devant vos senseurs optiques. C'est de la provocation...

... et vous lui envoyez une petite roquette pour lui apprendre qu'il y a des choses qui ne se font pas!

L'avion se transforme en chaleur ...



... puis en lumière...

... avant d'exploser en morceaux!

Lady Stalker

L'équipe de programmeurs de Climax, à qui l'on doit le superbe Land Stalker, s'est remise au travail. Pour ce nouveau jeu, le système de jeu qui leur a si bien réussi a été repris, ainsi que la vue en pseudo-3D de l'action. Mais, changement d'importance, ce n'est plus sur la console 16 bits de Sega que les programmeurs se sont attelés à la tâche, mais sur sa concurrente de toujours, la SFC!

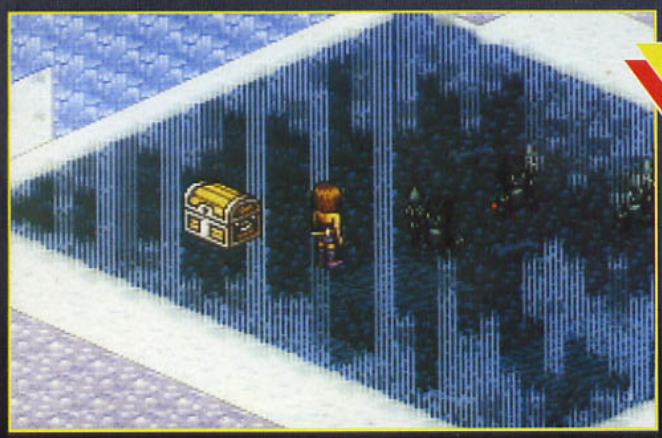
Le personnage principal du jeu est une jeune princesse, Lady. Dotée d'un sacré caractère, et d'un fouet dont elle use avec dextérité, elle n'en fait qu'à sa tête! Son père, qui connaît ses frasques, l'a confiée aux soins de deux gardes du corps, d'un genre un peu particulier. Yoshio est un nain millénaire qui possède deux attaques magiques, l'une lui permettant de geler sur place ses adversaires, l'autre d'envoyer des boules de feu. Le second chaperon de Lady n'est autre qu'un cuisinier, Kocks, qui dispose de pouvoirs magiques. Les personnages ont été conçus dans un esprit "humoristique" typiquement japonais: Lady est habillée comme une professionnelle S.M. et Kocks est homosexuel! Je rassure les âmes pures: ces indications sont cantonnées à la doc du jeu, et rien ne transparaît à l'écran durant le jeu! Un jour, Lady, qui s'ennuie fermement dans le "castle, sweet castle" familial, décide de prendre la poudre d'escampette. Les deux compères, pris par surprise, essayent d'empêcher Lady de fuguer. Accidentellement, Yoshio projette une boule de feu qui déclenche un incendie dans le château. Plutôt qu'affronter le courroux du roi, ils décident de se joindre à Lady...

Le joueur ne contrôle que Lady. Les deux autres personnages sont gérés par l'ordinateur. Lady ne peut donner que des conseils assez vagues, des impulsions à ses deux compagnons. Ce RPG orienté résolument action est basé sur un univers en pseudo-3D isométrique, où le joueur voit Lady effectuer toutes les actions qu'il a décidées: marcher, courir, monter une échelle ou sauter par-dessus un fossé...

Les graphismes des décors et la possibilité de se déplacer dans les trois dimensions contribuent à faire de Lady Stalker un RPG à part.

La représentation en 3D isométrique implique que vos déplacements doivent être précis, aussi bien sur le plan horizontal qu'en profondeur.

Toute chute sera fatale! Heureusement, le jeu vous propose une sauvegarde qui permet, en cas de pépin, de ne pas avoir à recommencer de zéro.



Les coffres renferment des trésors, mais aussi des médicaments qui vous permettront de soigner vos personnages.

TAITO/SFC

avril au Japon

Ce n'est pas la fête foraine, mais un petit tour de chariot n'a jamais fait de mal à personne!

Papa, Maman

Des thunes ou je transforme Nestor en pâtée pour chiens !

ocean

Energy Breaker

TAITO/SFC

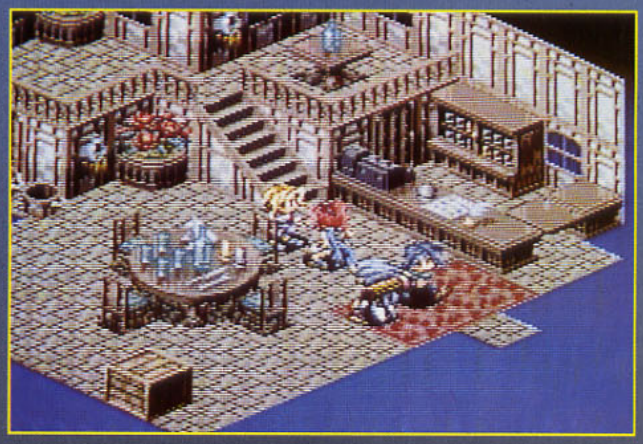
7 mai au Japon

Il y a des siècles de cela, deux dieux créèrent un monde, et des humains pour le peupler. Après avoir fondé une civilisation très évoluée, les humains s'entre-déchirèrent à travers des guerres et des luttes intestines. Les deux dieux décidèrent alors de créer un second monde, et d'autres habitants. Mais, de nouveau, au bout de quelques générations, les hommes recommencèrent à se quereller. L'un des dieux, las de voir sa création évoluer de guerre en tuerie, décida de purifier son monde de ses mauvais éléments. Son comparse, au contraire, ne désirait pas interférer, et se serait volontiers contenté d'observer cette funeste évolution. Mais, moins puissant que la première divinité, il dû s'incliner. L'Energy Breaker fut envoyé sur ce monde, avec la mission de le purifier. C'est le héros que vous incarnez.

Le joueur doit contrôler l'énergie, symbolisée par les quatre éléments de base (l'eau, le feu, l'air et la terre), afin d'être en mesure de transformer l'esprit perverti des pauvres humains en énergie positive. Energy Breaker utilise un système de jeu identique pour les déplacements comme pour les combats. Il s'apparente à un jeu d'action à la Zelda.

Suivant les caractéristiques que vous avez données à votre héros et les attitudes que vous prenez lors des discussions (menaçante, amicale, neutre...), les différents personnages rencontrés réagissent différemment, fournissant ainsi des informations plus ou moins détaillées.

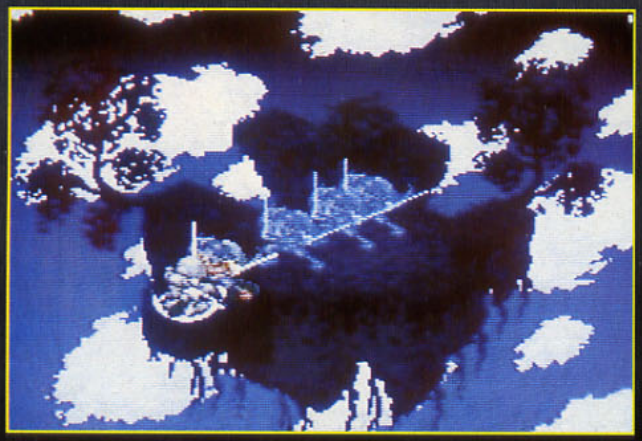
La magie fait partie prenante des armes à votre disposition.



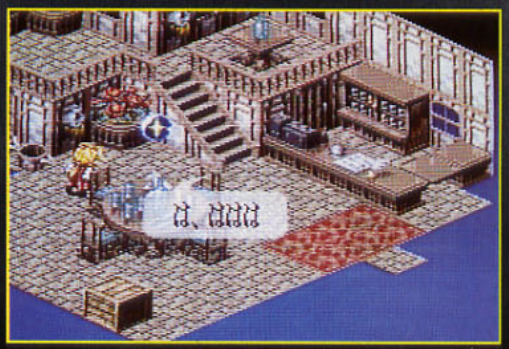
Au moment où les personnages quittent une demeure, l'intérieur de celle-ci disparaît pour laisser place à sa représentation extérieure et au décor qui l'entoure.

Malgré son apparence 3D qui sort un peu de l'ordinaire, Energy Breaker est un vrai jeu de rôles avec ses habituels indices acquis au cours des conversations.

N'hésitez pas à explorer la verte et riante campagne!



La Rush Attack vous permet de vous jeter sur votre adversaire avant qu'il n'ait pu réagir.



Dans les auberges, vous pourrez goûter un repos bien mérité.

Plus besoin de faire un sort à Nestor. Maintenant, il y a

laTire-Thunes

ocean

(haches volantes à gauche)

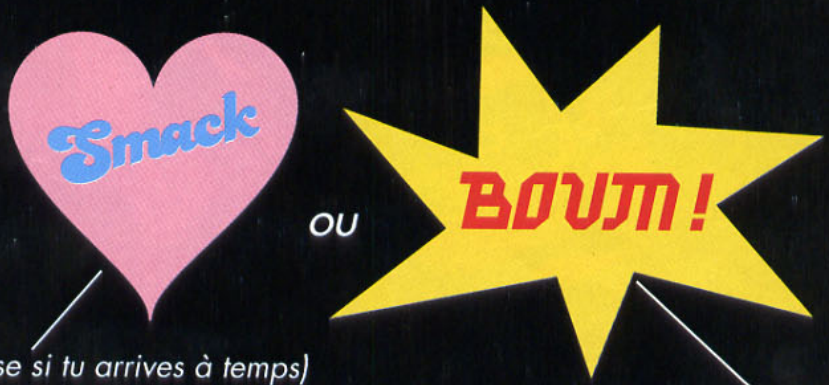
(coups de canon à droite)

TIC TAC... **Aaaaaah!**... TIC TAC... *Noooon!*

TIC TAC... ***Oulalaaa!***.. TIC TAC... **AAiiiiie!**

(bombes sur le côté)

(peaux de bananes en vue)



(de la princesse si tu arrives à temps)

(sinon)

Cette crapule de BLACKJACK a kidnappé la fille du roi KING KLOWN et tu dois la délivrer. Mais cette fois-ci, tu n'es pas au bout de tes peines.Ta quête te fera traverser plusieurs mondes en trois dimensions, truffés de pièges et de passages secrets. Fais bien attention, tu n'as que très peu de temps pour atteindre ton but : BLACKJACK a placé d'énormes bombes à retardement à la fin de chaque étape et celles-ci t'exploseront à la figure si tu traînes trop en route. Pas question de regarder le paysage ou de cueillir des paquerettes pour ta belle, ton temps est compté. Prends tes jambes à ton cou, la mèche se consume à vitesse grand V. Ce n'est pas le moment de faire le clown si tu ne veux pas passer pour un bouffon.

KID KLOWN in Crazy Chase : le compte à rebours est commencé.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo
(1,27 F/mn)

Ark the Lad

Ark conseille à ses troupes de s'apprêter au combat: l'ennemi se rapproche!

Les conditions climatiques et les heures de la journée sont très bien rendues grâce à des graphismes extrêmement précis et soignés.

Perdus dans un brouillard à couper au couteau, la fine équipe se dirige vers deux lumières.

Ark the Lad est un jeu de rôles ambitieux. Sony a d'ailleurs prévu d'en faire une véritable fresque, dans la lignée des Dragon Quest, Final Fantasy ou Phantasy Star. Le premier épisode, "Ouvrez les portes closes", sera commercialisé au printemps. La seconde partie, "Pour les élus", devrait être disponible dans l'archipel nippon en décembre. Il sera possible de jouer à Ark the Lad II sans avoir joué au premier épisode, mais la Memory Card de la PS-X permettra à tous ceux qui ont fini l'aventure de s'attaquer à sa suite avec des personnages beaucoup plus puissants et aguerris.

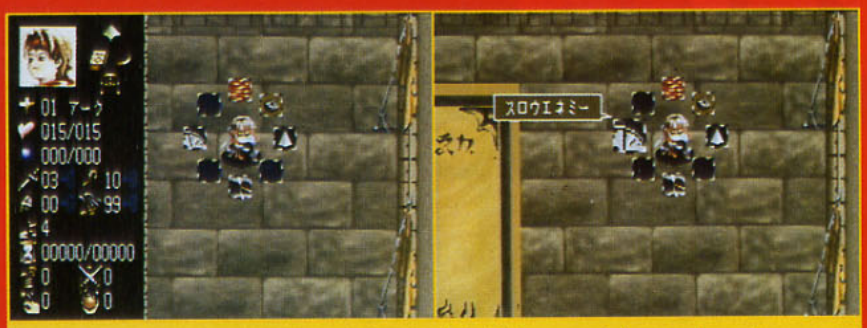
Ark the Lad utilise un système de combat dynamique: les déplacements et les combats des personnages se font sur la même carte, et il n'y a pas de séparation entre une partie exploration/déplacement et les phases de combat. Pour les joueurs qui préfèrent les systèmes plus classiques, il est possible de sélectionner un mode où chaque adversaire à tour de rôle soit lance une attaque soit choisit une parade, et bénéficie à chaque "tour" d'autant de temps qu'il le désire pour peaufiner sa tactique. Une autre caractéristique de ce jeu de rôles est de permettre au joueur d'effectuer des "come-back": il peut, après avoir résolu une quête, revenir dans une partie du jeu afin d'y gagner des points d'expérience dans des niveaux-bonus.

La prédiction s'accomplit

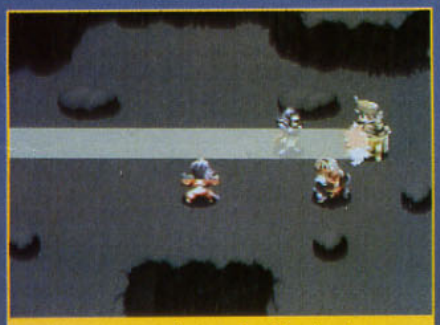
L'équipe d'Ark, le héros de la série, est composée de Kulukulu (une jeune fille, originaire de Trôvilu), Tost (un de ses plus fidèles compagnons), Poko (un soldat musicien qui a quitté les armées de Sumeria pour se joindre à Ark), Chongara (une magicienne, récidiviste de surcroît) et Iga (un maître d'armes, le plus puissant au combat). Dans le sud de Sumeria, un beau jour d'été, la neige commence à tomber sur le village de Trôvilu. Un Ancien, à sa vue, ne cesse de répéter: "Les temps s'accomplissent!" Car une légende millénaire prétend qu'un jour quelque chose d'étrange arrivera dans les cieux, puis sur la Terre, et le monde disparaîtra. Des héros se dresseront contre les forces des Ténèbres, pour reconstruire un monde meilleur. Dans cet épisode, Ark va battre la campagne pour rassembler l'équipe de compagnons avec laquelle il va tenter de sauver le monde. Pour cela, il doit mettre la main sur une relique, le coffre sacré. Celui-ci l'aidera à combattre le Mal, mais il devra faire attention à ce que la puissance formidable de la relique ne fasse pas exploser la planète comme un fruit mûr, dans un déluge eschatologique!

TOUT SOUS LES YEUX

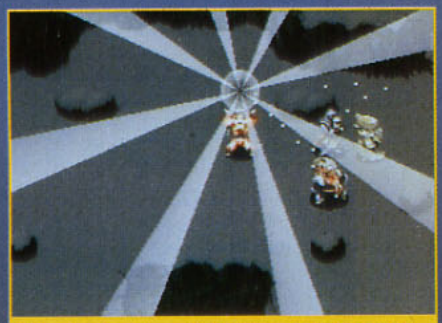
Classiquement, vous pouvez faire apparaître à tout moment au cours du jeu une fenêtre qui récapitule toutes les caractéristiques de votre personnage, celles-ci s'améliorant au fur et à mesure de vos combats victorieux. Mais vous pouvez aussi faire apparaître directement à l'écran les objets qu'il transporte, sous la forme de miniatures. Si vous ne vous souvenez plus de l'utilité de tel ou tel objet, une pression sur l'un des boutons suffit à vous donner la réponse et vous offre une vue légèrement agrandie du bidule.



Ce sort magique vous permet de ralentir le déplacement de vos adversaires.



Après avoir trouvé un coin désert, chacun y va de ses pouvoirs magiques. C'est d'abord Igia qui balance un rayon de la mort.

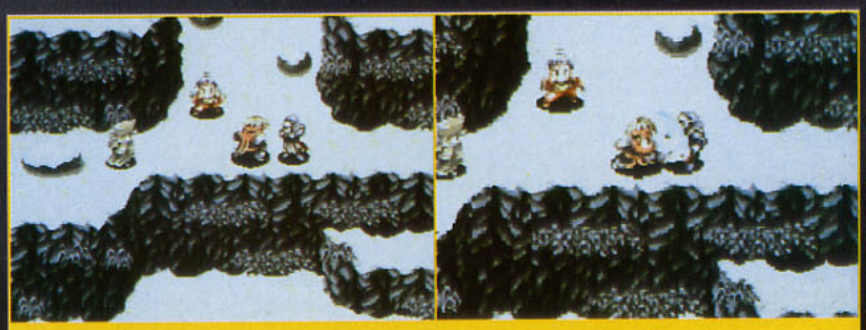


Puis c'est au tour de Chongara d'invoquer un sort qui irradie autour de lui une série de rayonnements.

Les graphismes sont encore plus beaux que ceux de Chrono Trigger ou de Secret of Mana, qui étaient déjà de petits joyaux.

CD-Rom oblige, Ark the Lad est bourré de séquences cinématographiques comme celle-ci, qui voit le départ d'un beau militaire sumérian en dirigeable.

Vos personnages peuvent se balader avec une foule d'objets très spécialisés et souvent vitaux dans les situations difficiles.



Lors des combats, le jeu opère automatiquement un zoom sur les adversaires. Ici, dans un paysage enneigé, Ark est en train de deviser avec un Pas-beau. Le ton monte et un zoom arrive à point nommé lorsque Ark flanque un coup à son adversaire.

Et Takara créa Toshinden

Messieurs Morioka, Kijima et Shozi s'occupent de la division jeux vidéo de Takara.

Toshinden est l'un des meilleurs jeux disponibles sur la PS-X. Alors que Takara, jusqu'à présent, avait plutôt bâti sa notoriété sur ses conversions de jeux de combat de SNK en 2D pour Super Famicom et Megadrive, la société avait créé la surprise en sortant, peu après la commercialisation de la Playstation, un jeu en 3D original, au visuel éblouissant. Curieux comme nous sommes, nous avons expédié la Banane flambée à grands coups de pied dans les fesses chez Takara, voir ce qu'il s'y tramait.

CONSOLES+: Pouvez-vous nous présenter Takara?

TAKARA: Takara est, avant tout, un fabricant de jouets. Ce secteur représente 80% de notre chiffre d'affaires, alors que les jeux vidéo n'en occupent que 20%. Mais la progression du chiffre d'affaires des jeux vidéo est en plein boom.

C+: Toshinden a été développé par Tam Soft. Quelle est la relation entre Takara et Tam Soft?

TAKARA: Tam Soft appartient au groupe Takara. Takara s'occupe de la création des personnages et de l'histoire, grâce à l'expérience que nous avons acquise dans ce domaine à travers la création de nouveaux personnages pour les jouets, ainsi que des aspects marketing. Tam Soft a programmé le jeu et a réalisé les animations polygonales. Auparavant, Tam Soft avait réalisé des jeux d'arcade, mais il s'agit de son premier jeu pour le grand public.

C+: Combien de personnes travaillent pour Tam Soft?

TAKARA: Le nombre de personnes qui ont œuvré au sein de l'équipe de développement a augmenté durant la réalisation du projet. A la fin, il y avait environ vingt-cinq personnes, des graphistes, des musiciens et, bien sûr, des programmeurs...

C+: Quand avez-vous commencé à réaliser Toshinden?

TAKARA: Nous avons commencé à travailler sur le projet il y a un an et demi, juste après que Sony eut révélé qu'il allait commercialiser une nouvelle console de jeu. En fait, nous avions commencé à travailler sur Toshinden il y a deux ans, pensant à cette époque le programmer sur un autre support. La programmation proprement dite a débuté au mois de mai de l'année dernière.

C+: Quelles sont les différences entre Virtua Fighter et Toshinden?

TAKARA: Les deux sont des jeux de combat, à base de polygones en 3D. Mais Toshinden utilise mieux la 3D. VF a recours à des personnages en 3D, mais les attaques et les combats ne prennent place que sur un plan. Les combattants de VF attaquent en "ligne droite". Toshinden, au contraire, utilise toutes

Dès l'entrée, dans le hall de l'immeuble de Takara, le ton est donné: le héros du moment, c'est Toshinden!

Steamgear Mash, le premier jeu de Takara sur Saturn, utilise un héros entièrement modélisé en 3D.

les dimensions de l'écran. Les attaques peuvent être portées sur les côtés, ou dans le dos de l'adversaire. Il est possible de tourner autour de ce dernier.

C+: Est-ce que Tekken est un concurrent pour Toshinden?
TAKARA: En tant que jeu de combat sur PS-X, oui, c'est un concurrent! Mais les sensations et le système de jeu sont très différents.

C+: Combien de polygones avez-vous utilisés pour les personnages?
TAKARA: Il y a environ 1 000 polygones par combattants, ainsi que pas mal de textures mappées et de Gouraud Shading.

C+ : Quelle est la taille de Toshinden?
TAKARA: Il fait 187 Mo.

C+: Quel a été le point le plus difficile à réaliser?
TAKARA: Sans doute la mise au point des mouvements. On a cherché à conserver le même réalisme, que le personnage se trouve au fond de l'écran ou bien au premier plan.

C+: Combien d'exemplaires avez-vous vendus?
TAKARA: A peu près autant que de Playstation. Nous espérons continuer à vendre un Toshinden par PS-X commercialisée. Et comme Sony pense réussir à vendre 1 million d'unités en six mois...

C+: Avez-vous l'intention de faire un Toshinden 2?
TAKARA: Nous comptons d'abord utiliser la popularité de Toshinden à travers des mangas, des animés. Suivant le succès de ces produits, un Toshinden 2 sera ou non mis en chantier. Nous commençons juste à réfléchir à ce que pourrait être Toshinden 2: utilisation de la Memory Card, du futur câble de Sony pour relier les Playstation en réseau...

C+: Avez-vous l'intention de faire des jeux en 2D avec les héros de Toshinden?
TAKARA: Nous espérons réaliser toutes sortes de jeux utilisant les personnages de Toshinden.

C+: Allez-vous travailler sur d'autres jeux pour les consoles 32 bits?
TAKARA: Nous travaillons en ce moment sur un jeu Saturn appelé Steamgear Mash, mais aussi sur de nouveaux jeux pour la PS-X. Plutôt que de convertir nos jeux sur toutes les consoles 32 bits, nous essayons de créer pour chacune d'entre elles le type de jeu qui lui convient: Toshinden pour la PS-X, Steamgear Mash pour la Saturn!

Takara a ses quartiers généraux dans la banlieue de Tokyo.

Takara est, avant tout, une société qui fabrique des jouets.

Personnages de Toshinden.

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES TOPS MEGADRIVE & SUPER NINTENDO

Astérix
LE POUVOIR DES DIEUX

NEW

Prix dément en Vente par Correspondance

Incarnez nos deux célèbres Gaulois dans ce nouveau jeu de plateforùe-aventure qui vous mènera de Rome à l'Egypte à la recxherche du bouclier d'Avesnes. Voici un jeu qui ne manquera pas de vous passionner !

Disponible uniquement sur Megadrive

FATAL FURY SPECIAL

Disponible uniquement sur Super Nintendo

Prix dément en Vente par Correspondance

NEW

Vous qui êtes attirés par le sang et la sueur, osez affronter les nouveaux combattants au pouvoir terrifiant ! Aidez les boss des plus cruels dans ce nouveau jeu où les règles sont vaincre ou mourir. FIGHT !!

LA LÉGENDE DE THOR

Un magnifique jeu d'aventure indispensable à tout possesseur de Megadrive ! Ce jeu possède toutes les qualités requises pour vous passionner.

HIT

Disponible uniquement sur Megadrive

Prix dément en Vente par Correspondance

Disponible uniquement sur Super Nintendo

Version française

ILLUSION of GAIA

Avec l'aide de ses amis, Will doit combattre ses ennemis et résoudre les puzzles des anciennes ruines. Patiente et connaissance sont essentielles pour réunir le père et le fils.

NEW

Prix dément en Vente par Correspondance

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Pour fêter l'ouverture du nouveau magasin Micromania Evry 2, profitez des offres* exceptionnelles jusqu'au 8 mai dans tous les magasins Micromania et en Vente par Correspondance !!

SUPER NINTENDO DRAGON

199F

Offre exceptionnelle

199F MEGADRIVE

SUPER NINTENDO MICKEYMANIA

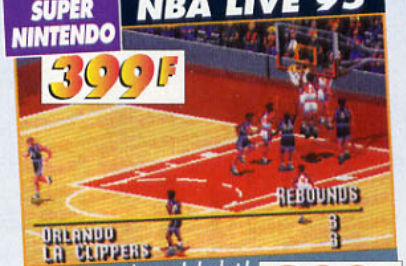
249F

Ce jeu de plateforme reprend comme scénaris les 7 plus fameux dessins animés de Mickey ! Une animation parfaite et une jouabilité étonnante !

249F MEGADRIVE

SUPER NINTENDO NBA LIVE 95

399F



Le Top des simulations de basket ! La toute dernière simulation de sport d'Electronic Arts vous offre le mode arcade ou le mode simulation.

399F MEGADRIVE

SUPER NINTENDO SHAQ FU

199F

L'un des tous meilleurs jeux de baston à un prix canon ! Des coups spéciaux étonnants et des graphismes fabuleux !

199F MEGADRIVE

World Cup Soccer	Megadrive	149 F
Bugs Bunny	Super Nintendo	199 F
Puggsy	Megadrive	99 F
Wiz and Liz	Megadrive	99 F

et des dizaines d'autres titres à des prix déments !!

SPÉCIAL VENTE PAR CORRESPONDANCE

Téléphonez au 92 94 36 00 ou tapez 3615 Micromania pour découvrir ces offres exceptionnelles

Les frais de port GRATUITS* et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!

* Pour une commande minimale de 200 F

Venez fêter "l'Espace Découverte Micromania" dans le 1er univers de jeux d'arcade du futur !!

Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2e

Un cadeau * vous y attend avec l'achat d'un jeu vidéo !!

* Offre spéciale ouverture valable dans la limite des stocks disponibles.

PASSEZ À LA GÉNÉRATION 32 BITS !!

La nouvelle Console Goldstar

3DO

Une nouvelle console aux caractéristiques exceptionnelles à découvrir en magasin !

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

NEW

NEW

DÉMENT

2 nouveaux magasins Micromania

- **CENTRE COMMERCIAL EVRY 2**
- **MICROMANIA BVD DES ITALIENS**

Venez découvrir dans tous les magasins Micromania les nouvelles consoles 32 bits la PSX, la Saturn, la 3 DO ... !!

NEW LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes . 5, boulevard des Italiens
Paris 2 e

MICROMANIA EVRY 2 NEW
Centre Commercial Evry 2 - Niveau bas
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA LES ULIS 2 NEW
Centre Commercial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA EURALILLE NEW
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille
Tél. 20 55 72 72

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile - Métro George V - Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défens
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Rez-de-chausse
Tél. 20 05 57 58

3615 MICROMANIA Tout le catalogue des jeux !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 8 mai 95.
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

CO 7	Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage		GRATUIT
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐	Total à payer =	F

Nom .....
Adresse .....
Tél. .....
Code postal ..... Ville .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration ...../.....
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 ...
Ouvert de 8h à 19h du lundi a... vendredi, de 9h à 19h le same...

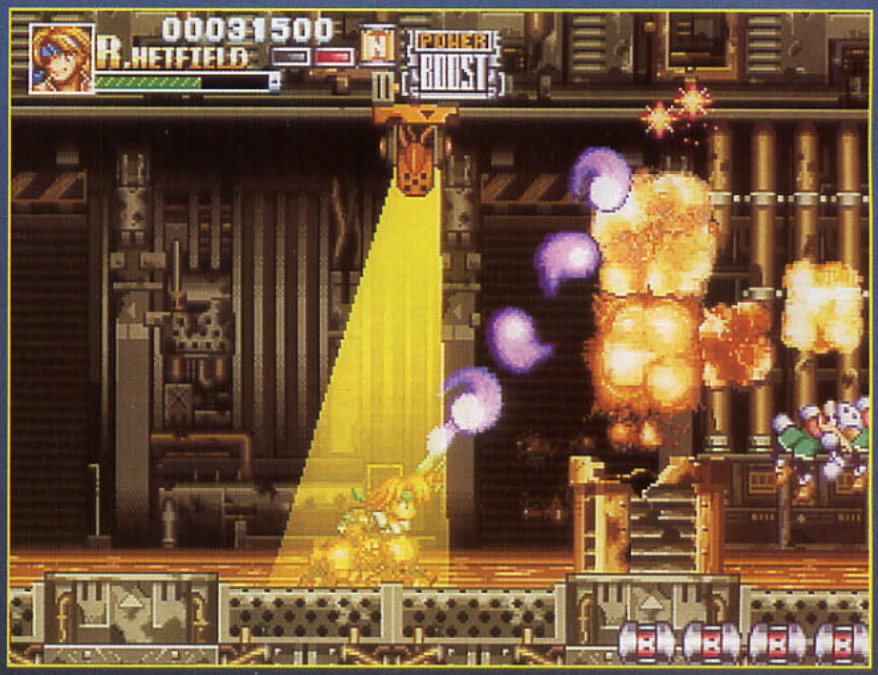
Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ 3DO ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Super Nintendo

Gunners Heaven

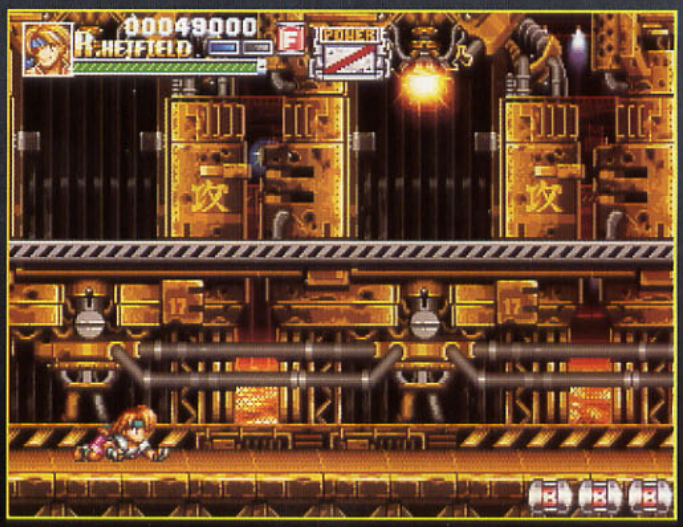
Ce boss projette un champ de force, tout en faisant des aller et retour de gauche à droite de l'écran.

Gunners Heaven prouve que la Playstation sait être à l'aise autant dans la conception des jeux en 3D qu'en 2D. En effet, Gunners Heaven est un jeu d'action/plates-formes tout ce qu'il y a de plus classique: il ne recourt qu'aux sprites bit-map, aux polygones 3D. Les origines de Gunners Heaven sont très claires. Le jeu trouve sa source d'une part dans Gunstar Heroes de Treasure sur MD, d'autre part dans Top Hunter sur Neo Geo. Comme ces deux titres, il met en scène deux héros qui passent leur temps à distribuer des baffes et à canarder tout ce qui bouge. L'action se déroule à Alhazard, un continent mythique en pleine révolution industrielle. Une légende prétend qu'une pierre magique, la Walkyrie, est cachée quelque part à Alhazard. Ses pouvoirs fabuleux attirent la convoitise d'un gang de crapules sans scrupules. Lucas et Axel sont des héros pêchus: ils courent, sautent et distribuent allègrement baffes et coups de pied aux fesses. Mais ils peuvent aussi se suspendre par les bras à une plate-forme, et monter sur cette dernière en un souple rétablissement. Ils peuvent projeter un filin, tirer avec leur flingue dans toutes les directions, et non se contenter des directions "classiques" haut, bas, droite, gauche et les diagonales. Enfin, en récupérant l'item adéquat, ils peuvent donner un coup de poing dans le sol, ce qui crée une onde de choc. Le jeu est splendide, ne laisse pas une demi-seconde de répit au joueur, et les personnages sont hyper maniables: il faudrait être fou pour demander plus?



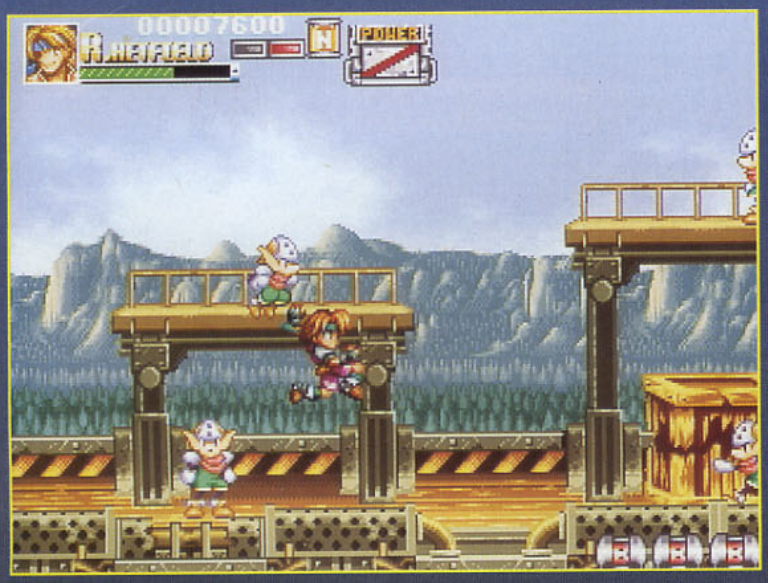
Les items que vous ramassez chemin faisant vous fournissent des armes... conséquentes, comme celle-ci qui non seulement vous débarrasse de deux adversaires d'un seul coup, mais en plus met sérieusement à mal le décor sur lequel ils avaient grimpés.

La qualité des graphismes est excellente, digne des meilleures productions de SNK. Ils font appel au style d'animé "kawai" ("mignon"), et la palette de couleurs est très bien utilisée.



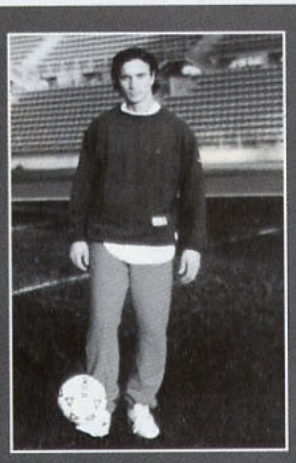
Dans la base du gang, certains passages ne sont accessibles qu'en rampant, et en passant par les conduits.

Des plaies et des boss de fin de niveau: voilà le destin de tout aventurier de jeu vidéo.



Accroché par un bras, votre héros sans peur, et sans l'autre main, progresse lentement mais sûrement! Ce système est souvent le meilleur moyen d'éviter le sol, qui grouille généralement de Pas-beaux.

D'un rétablissement des reins, vous pouvez rejoindre la plate-forme.



DAVID GINOLA

"Chaque jour, je te donne mes infos et mes pronostics pour les prochaines rencontres, appelle vite et tu pourras même gagner un entrainement avec moi"

36 68 88 08

BOX LETTER CITY

DES FILLES ET DES JEUX

36 70 21 12

LA LIGNE DES JEUX VIDEO ET DES RENCONTRES

BOXPHONE

CREEZ VOTRE REPONDEUR TELEPHONIQUE ULTRA CONFIDENTIEL

UN CODE SECRET POUR VOTRE JARDIN SECRET

36 68 21 41

36 15 CANAL 21

ECHANGEZ
ACHETEZ
VENDEZ
JEUX VIDEO
MANGAS
ANIMATIONS JAPONAISES

36 15 CANAL 21

nouveau

SUPERPHONE

2000 NANAS T'ATTENDENT POUR DIALOGUER EN DIRECT.

36 70 76 06

INCOLLABLES EN JEUX VIDEO ? JOUEZ ET GAGNEZ DES CONSOLES

36-68-21-88

DES QUESTIONS TROP FACILES !

SNORK III

EXCLU ! JOUEZ A VENUS WARS JEU INTERACTIF PAR TELEPHONE

UROTSUKIDŌJI

UN JEU ENCORE PLUS HARD QU'EN VIDEO

漫 MANGA LINE 画

INFOS SUR
LES FILMS
CLUB MANGA
CADEAUX MANGA VIDEO

36 68 60 40

Arsenic

Ce service est édité par News Télémédia, BP N°.523,75666 Paris Cedex 14. Pour les appels 36 68, la taxation ne sera que de 2,19 F la minute. Pour les appels 36 70, la taxation ne sera que de 8,76 F la connexion puis de 2,19 F la minute.

CODE MEDIA : 161

Daytona USA

"Encore Daytona USA? C'est pas possible, Sega paye les journalistes de C+, ou quoi?" Malheureusement, non, on ne touche rien! Alors, pourquoi vous parler de ce jeu pour la troisième fois? D'abord parce qu'il est le jeu vedette de la Saturn. Ensuite parce que nos photos permettent de comprendre comment, jour après jour, un jeu s'élabore, s'améliore. Enfin, c'est l'occasion de voir comment les développeurs arrivent à contourner certains points faibles de la Saturn, comme l'absence de polygoniseur.

Vue de derrière, légèrement surélevée (40%).

Devant le succès de Ridge Racer sur la console rivale, la Playstation, l'état-major de Sega a décidé d'accorder la priorité au développement de Daytona USA, censé montrer ce que la Saturn a dans le ventre. Pour cela, l'équipe qui travaillait sur la version de Daytona USA Saturn a vu ses effectifs passer du simple au double, du jour au lendemain. Selon le principe des vases communicants, c'est l'équipe d'AM 2, qui travaille sur Virtua Cop II version arcade, qui a "maigri". La version Saturn comportera trois circuits à la difficulté croissante (Beginner, Intermediate et Advanced). Pour le moment, seul le niveau Beginner a été programmé. Le jeu permettra de permuter les vues (vue à travers les yeux du conducteur, vue aérienne...) comme dans le jeu d'arcade.

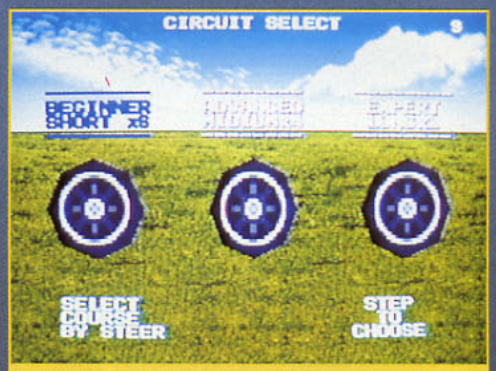
Faire aussi bien, voire mieux, que Ridge Racer!

La conversion d'un jeu comme Daytona USA, un des fleurons des jeux d'arcade de Sega, n'est pas une tâche aisée. Même si les deux coprocesseurs 32 bits de la Saturn dégagent une puissance impressionnante, on est loin du Modèle 2, sur lequel tourne le jeu d'arcade, tant par les capacités techniques que par la différence de prix entre les deux systèmes! Pour arriver au meilleur résultat possible, les développeurs de Sega ont commencé par faire une version de Daytona qui fonctionnait à peu près. Puis, peu à peu, les routines du programme ont été optimisées: les véhicules se déplacent plus vite, les décors ont été rajoutés, les graphismes affinés...

À tout problème sa solution

Sur les photos présentées dans cet article, la version Saturn n'est terminée qu'à 30 ou 40%. On peut constater à quel point le jeu a été amélioré. Les instruments font leur apparition, de même que le radar, et diverses autres informations sur la course, comme la position de votre véhicule par rapport à ses concurrents. Les graphismes sont également plus soignés. Tout cela laisse présager des améliorations encore considérables: le pari de Sega, donner à la Saturn un Ridge Racer killer, peut être gagné!

Le premier casse-tête pour les développeurs a été la différence de rafraîchissement de l'écran. Le Modèle 2 redessine l'image à l'écran soixante fois par seconde. La Saturn, elle, ne le fait que trente fois par seconde,



Les trois circuits (Beginner, Advanced ou Expert) correspondent à trois niveaux de difficulté.

Cette photo prise sur la version 30% permet de choisir son véhicule. Les voitures sont encore mal dégrossies, non aliasées.

soit deux fois plus lentement. D'autre part, si le Modèle 2 peut afficher 300 000 polygones à la seconde, La Saturn en est loin! Bien que cette information soit considérée comme "confidentiel défense" par Sega, il semble que le nombre de polygones affichables par la 32 bits de Sega soit plutôt de l'ordre de 90 000! Les voitures de Daytona USA seraient constituées de 120 polygones chacune, et 2 000 autres polygones seraient consacrés au décor.

Virtua Fighter Saturn utilisait une haute résolution (640 x 224). Mais pour Daytona US, les programmeurs ont choisi d'utiliser la résolution de base de la Saturn (320 pixels par 240). L'avantage de cette résolution, même si elle donne des images moins fines, est de pouvoir être réaffichée par la Saturn beaucoup plus rapidement. Puisque la Saturn n'a pas de puce spécialisée dans l'affichage de polygones en 3D temps réel (polygoniseur), tous les calculs fastidieux doivent être réalisés par les deux microprocesseurs Super Hitachi 2 (SH 2). Pour réduire les temps de calcul, les développeurs de l'AM 2 trichent un peu et utilisent une technique, le "cliping", qui consiste à ne calculer et dessiner à l'écran que les facettes de l'objet visible. Les polygones d'une voiture qui ne sont pas visibles au premier plan, ceux qui composent un objet du décor qui sort à moitié de l'écran... ne sont tout simplement pas pris en compte, allégeant ainsi considérablement la masse de calcul des processeurs, et améliorant du même coup la rapidité de l'affichage du jeu.

Processeurs en quête d'indépendance

Enfin, le dernier problème rencontré concerne l'architecture un peu particulière du système, qui utilise deux microprocesseurs SH2 32 bits. Comme Consoles+ vous l'avait appris il y a quelques mois, Virtua Fighter n'avait pu utiliser toute la puissance potentielle de la machine, à cause de ces deux chips. Ils travaillaient indépendamment l'un de l'autre, mais les informations de l'un de ces processeurs devaient souvent être utilisées par l'autre. Si l'un finissait sa tâche le premier, il devait attendre que son frère jumeau ait fini la sienne pour récupérer le résultat des calculs de ce dernier. Bref, à moins que les calculs que chacun avait en charge aient pris exactement le même temps, ils auraient passé leur temps à s'attendre mutuellement! Dans Daytona USA, le programme a donc été optimisé pour que le rythme de chaque processeur ne soit plus dépendant de son petit copain.

Vue à travers les yeux du conducteur (40%).

UN PRIX CANON

Sega a décidé de lancer ses deux prochains hits, Virtua Fighter 2 et Daytona USA sur Saturn, à un prix alléchant. Les deux CD-Rom coûteront 5 800 yen (soit environ 290 francs!). Autrement dit, c'est donné! Pour moins de 300 francs, les consommateurs pourront avoir les deux programmes actuels pour lesquels Sega a dépensé le plus en développement! On trouve des tas de jeux à ce prix. Mais il s'agit soit de navets soit de jeux vieux de six mois. Depuis le temps qu'on réclamait des jeux à des prix abordables! J'en ai rêvé, mais c'est Sega qui l'a fait!

SEGA/SATURN
N.C.

LE JEU TEL QU'IL ÉTAIT (30%)
Le mur est mappé grossièrement. Tout est sombre.

LE JEU TEL QU'IL EST (40%)
Le mapping de l'image de Sonic est apparu, au-dessus de l'indicateur de vitesse.

PEU À PEU, L'OISEAU FAIT SON NID...

Les programmeurs, au fur et à mesure du développement du jeu, améliorent celui-ci, optimisant la vitesse de l'animation, rajoutant des détails... De Daytona USA, fini à 30 ou 40%, à la version arcade...

LE JEU TEL QU'IL DEVRAIT DEVENIR (ARCADE)
Pour demain?
On croit rêver...

AM 2 SUR LES ANNEAUX DE LA SATURN

AM 2, le département consacré à l'arcade et dirigé par une des "stars" de Sega, Yu Suzuki, a vu grossir ses effectifs avec la création d'un département Saturn. Celui-ci est chargé de l'adaptation des hits de l'AM 2 sur Saturn.

Jusqu'à présent, deux équipes travaillaient sur des projets Saturn: celle qui a conçu Virtua Fighter, bien sûr, et les développeurs assurant la conversion de Daytona USA sur la console 32 bits de Sega. La conversion de VF terminée, la première équipe travaille sur la conversion de Virtua Fighter II sur Saturn! Quand on voit la puissance du Modèle 2 sur lequel tourne le jeu d'arcade, la qualité des graphismes et de l'animation, on ne peut que souhaiter bon courage aux programmeurs!

Comment fonctionnent les deux équipes? Travaillent-elles chacune dans leur coin? Que nenni! Les développeurs des deux équipes collaborent étroitement. Ils s'aiment, passent leur temps à se donner des tapes dans le dos, à vider des chopes de bière et à se couvrir de pétales de rose! Plus sérieusement, il n'y a pas d'équipe fixe. Les programmeurs sont dispatchés dans l'une ou l'autre des équipes selon leurs spécialités, l'état d'avancement de tel ou tel jeu et la priorité que Sega fixe aux différents projets.

Vue aérienne (40%).

LA TRIBUNE

La tribune, sur laquelle des centaines de spectateurs admirent vos prouesses, a été ajoutée au jeu, après que les développeurs ont résolu les problèmes d'animation du circuit

Le jeu terminé à 30% n'affiche que le rebord de la tribune, le long de la piste.

A 40%, le mapping de l'image de la tribune est mis en place.

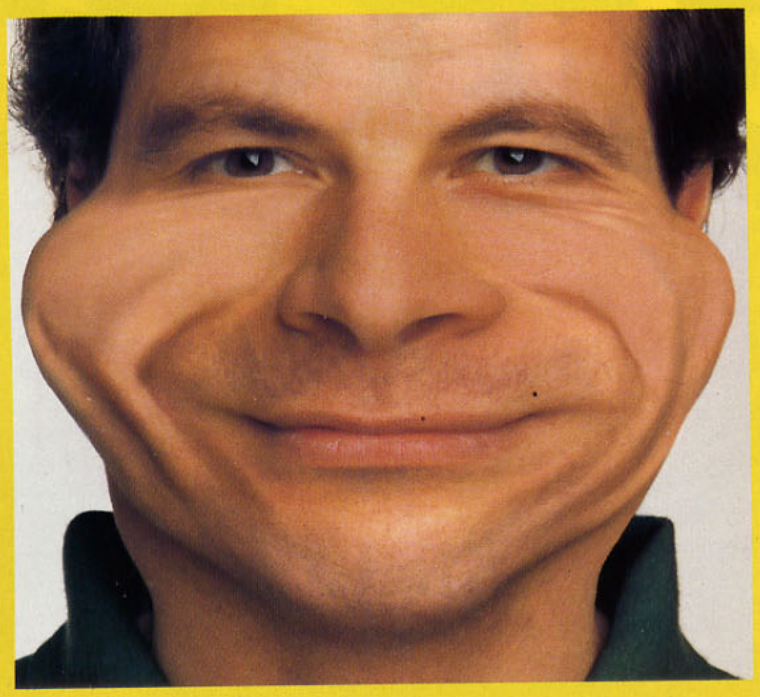
DE 30 À 40%

LE ROLLING START

Avant que la course ne commence, vous effectuez un tour de piste d'échauffement. Puis une inscription vous indique que la course va commencer.

Les inscriptions sont affichées en caractères simples à l'écran (30%).

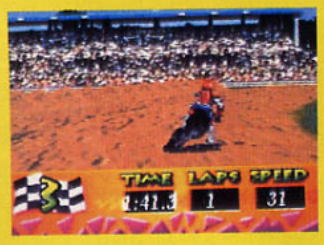
La police de caractères choisie est beaucoup plus lisible. Le texte défile désormais à l'écran. D'autre part, l'écran affiche les différentes informations: vitesse, position dans la course... (40%).



Vous n'avez jamais joué aussi Vite.

MEGADRIVE 32X

Amateurs de sensations fortes, la 32X a le plaisir de vous annoncer qu'en 95 vous allez être servis :
VIRTUA FIGHTER, Congo, Shadow of Atlantis, Farenheit CD 32X, Gen 13, Virtua Hamster, Skiped, Kolibri, VR Troopers, NBA Action, Ratchet & Bolt, Striker, 3D Asteroid, Alone in the dark 2, Outpost, X-Perts ...



MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

METAL HEAD

GOLF MAGAZINE GREAT 36 HOLES*

SEGA

X'XXX XXXX XXXX XXX XXX.

36 15 SEGA
1,27F/ mn

36 68 01 10
2,19F/ mn

*Federally registered trademark of Times Mirror Magazines, Inc. All rights reserved.

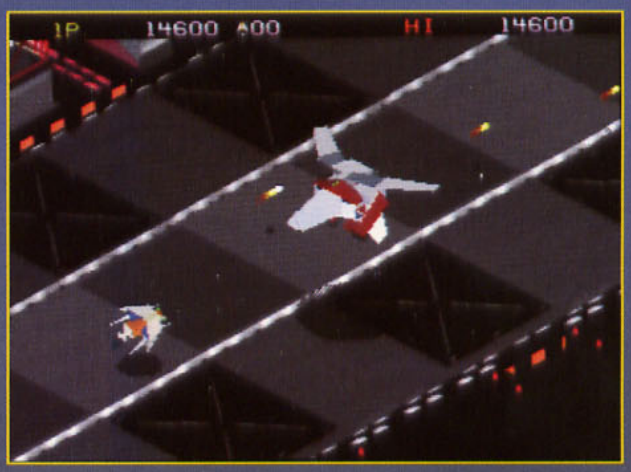
Palas Code

SEGA/MD
N.C.

Sega offre aux possesseurs de Megadrive, avec ce jeu, une expérience ludique basée sur le concept du fabuleux View Point sur Neo Geo. Les éléments à l'origine du succès de la version arcade du jeu de Sammy, qui avait été racheté et adapté sur MVS (nom de la version arcade de la Neo Geo) par SNK, ont été scrupuleusement repris par les programmeurs de Sega. Ce jeu, qui s'appelait initialement Mother Base, devrait porter le nom de Palas Code dans sa version finale.

Comme dans View Point, vous pilotez un vaisseau dans un univers en pseudo-3D isométrique. Le joueur explore planètes et complexes souterrains dans des bases spatiales géantes. Les différents adversaires et les décors sont formés de polygones. Si les capacités graphiques de la MD ne permettent pas d'avoir une version aussi percutante que View Point sur Neo Geo, globalement, les programmeurs s'en sortent très bien, et la version 32X qui sortira par la suite devrait être un vrai régal pour les yeux.

La version Megadrive, si elle s'appuie fortement sur son illustre prédécesseur, apporte son lot de nouveautés et d'améliorations du système de jeu. D'abord celle que tous les joueurs de View Point attendaient: la possibilité de jouer à deux. Par ailleurs, grâce aux bonus collectés au rythme des adversaires abattus, le joueur améliore son vaisseau. Il ne s'agit pas seulement d'armes plus puissantes, de champs de force et autres bonus, comme dans View Point, mais de la possibilité de transformer complètement votre engin, à la fois son apparence, son armement et la puissance de son système de propulsion! Il faut dire que, au début du jeu, votre engin fait pâle figure, petit amas de pixels perdu à l'écran, face aux boss de fin de niveau, qui peuvent mesurer presque un écran de jeu de hauteur!

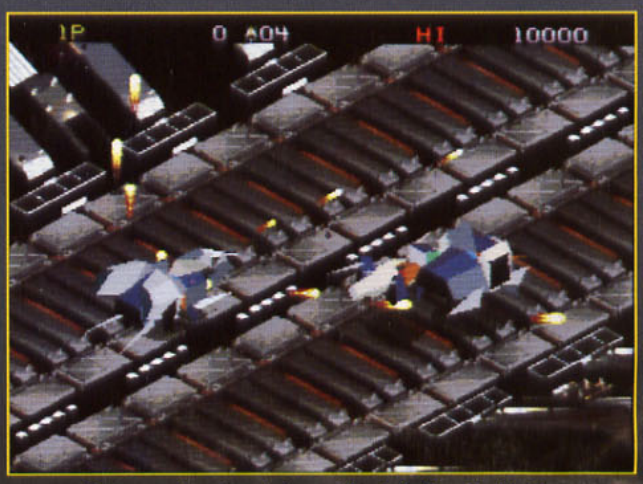


Recourant au principe de l'animation isométrique, Mother Base apparaît comme très influencé par le célèbre View Point de Sammy, racheté par SNK et converti sur Neo Geo.

Une forêt s'interpose entre votre jet et l'adversaire. Ne vous inquiétez pas, il va rapidement ne rien en rester.

Les éléments du décor, comme ces tourelles rouges, peuvent être détruits, ne serait-ce que pour vous faciliter le passage, et éviter qu'ils ne vous tombent dessus.

Le gros robot vert, c'est votre cible. Le petit truc en bas, gris clair, c'est vous! Bon courage!

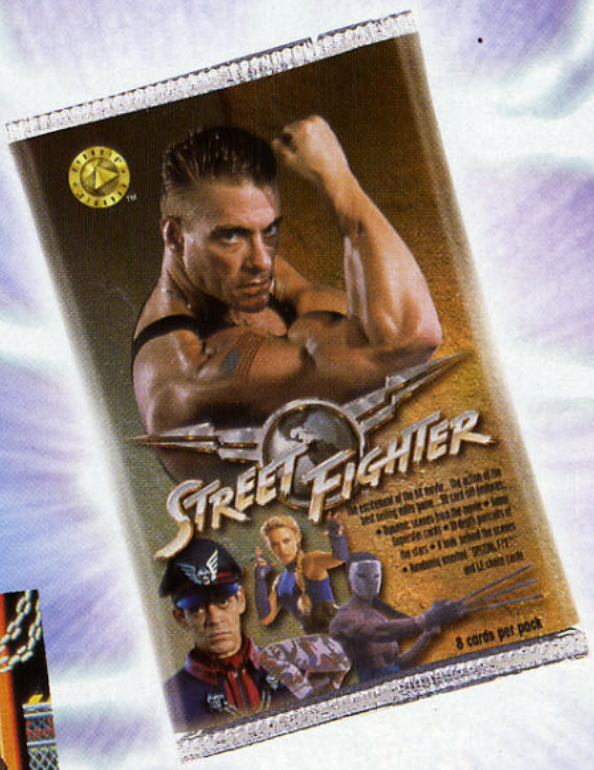


Votre engin est maintenant équipé d'un double tir, ce qui va vous simplifier le travail.

STREET FIGHTER

LES CARDS DE LA COLLECTION

Les superstars



Les actions du film

Le jeu vidéo et les coups spéciaux

10 cards spéciales "métal F/X"

Tu connais le jeu vidéo. Tu as vu le film. Maintenant tu peux collectionner les cards. Street Fighter : une collection à succès de 90 cards, pour retrouver Jean-Claude Van Damme dans le rôle du colonel Guile, ainsi que tous les autres personnages du jeu et du film, les astuces et les coups spéciaux pour jouer et gagner. Tu trouveras aussi les cards spéciales "métal F/X".
Collection originale du film en direct des USA, les textes en français se trouvent dans le classeur. En vente chez tous les marchands de journaux. La pochette de 8 cards: 5 F.

3615 UPPER DECK: pour commander, échanger et connaître les dernières cotations (1,27 F la minute).

CAPCOM

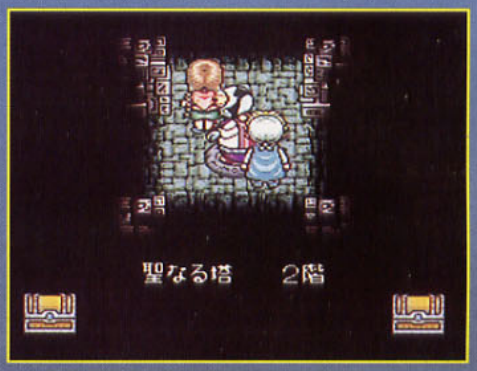
Pyramid is a trademark of The Upper Deck Company. ©1994 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. Street Fighter and Capcom are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. ©1994 U.C.S.

Gulu Gulu

Enix produit les jeux de rôles plus vite que son ombre! Après Project J, et en attendant Dragon Quest VI, Enix sort de son chapeau un nouveau RPG! Portant le doux nom de Mahôdjin Guru Guru, il rompt avec la tradition du héros qui, au long de sa quête, va embrigader une série de compagnons d'infortune. Cette fois-ci, l'équipe est constituée dès le début d'un jeune garçon et d'une jeune fille.

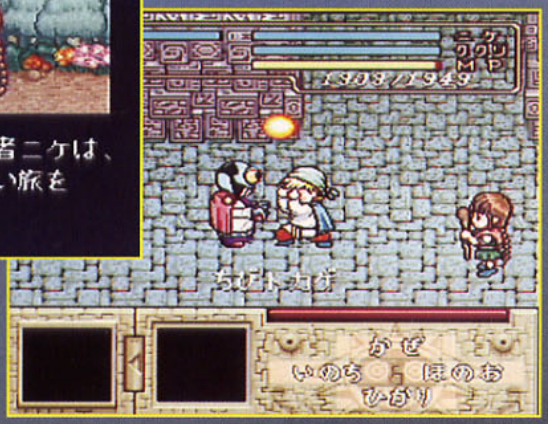
Gulu Gulu, inspiré d'un manga populaire – il vient d'ailleurs de faire l'objet d'une série télévisée animée –, met en scène Niké, un jeune homme qui apprend le métier des armes. Sa compagne, Kukuri, est une apprentie mage. Elle se déplace en permanence avec un bâton magique qui lui permet de réaliser différents sorts magiques. Pour lancer un sort, elle use des quatre éléments primaires (eau, feu, terre et vent), qu'elle dose différemment selon un système assez complexe. Si, au début de la partie, Kukuri n'est pas d'une grande utilité, au fur et à mesure de la quête, elle trouve des tas de grimoires qui sont autant de nouveaux sorts, ainsi que des formules qui restaurent votre santé. Niké, quant à lui, ne peut utiliser la magie, sa spécialité demeurant les baffes en série! Au cours des combats, il lutte à l'arme blanche. Un chat bizarre servira d'allié à nos héros dans certains passages du jeu.

Les deux compères s'en vont explorer une ancienne ville, située au-delà des montagnes, composée de douze tours magiques. Chacune d'entre elles contient des dizaines de pièces, d'escaliers, de couloirs et de souterrains. Dans ce dédale, les aventuriers trouveront trésors, parchemins et recueils de magie. Ils découvriront également une collection de monstres plus effrayants les uns que les autres, dont le plat favori est "l'aventurier cru à la sauce vinaigrette"!

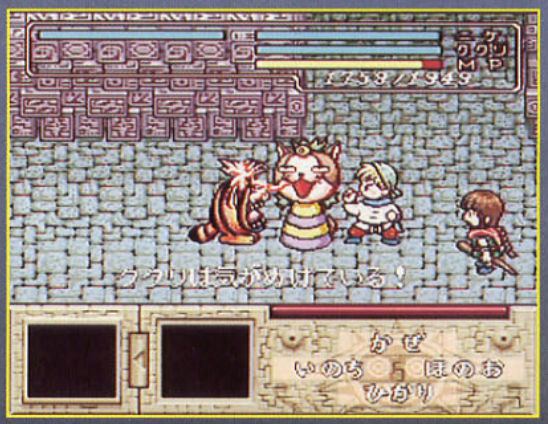


Mais où ont-ils caché l'interrupteur?

La petite animation de l'intro vous en apprendra plus que le texte en japonais au-dessous.

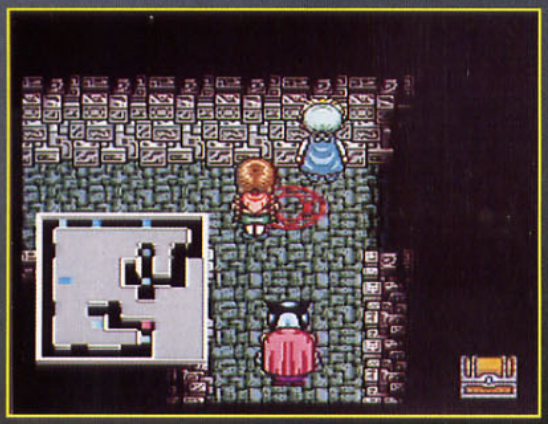


Comment se débarrasser d'un gêneur en une leçon: concentrez-vous et faites surgir une boule d'énergie...

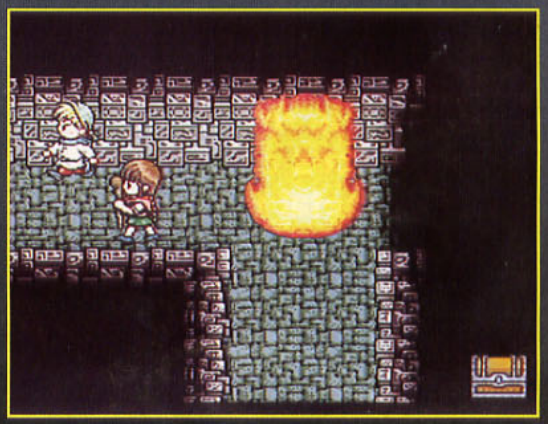


... qui se matérialise en un attrape-Pas-beaux. Efficace, n'est-il pas?

Voyagez dans d'étranges contrées aux us et coutumes follement exotiques...



A tout moment, vous pouvez consulter le plan du donjon que vous explorez.



Comment aimez-vous vos adversaires? Bien cuits?

La visite chez le souverain s'impose.

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

AVEC TON BALLON MAGIQUE, SHOOTE SUR TOUT CE QUI BOUGE

92% Megaforce*
90% Supersonic*
86% Consoles+*

TRUCS & ASTUCES
au 36.68.10.25*
et sur le
36.15 ACCLAIM

DOMARK

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

SEGA GAME GEAR

MEGA-CD

Distribué par ACCLAIM Entertainment S.A.

Marko's Magic Football : ® © 1993 Domark Group Ltd. All rights reserved. Artwork & packaging © 1992 Domark Group. All Rights reserved. TM designates a trademark of. Nintendo ®, Super Nintendo Entertainment System ™ and Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, Mega-CD and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment TM, ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. * Version Megadrive (1994)

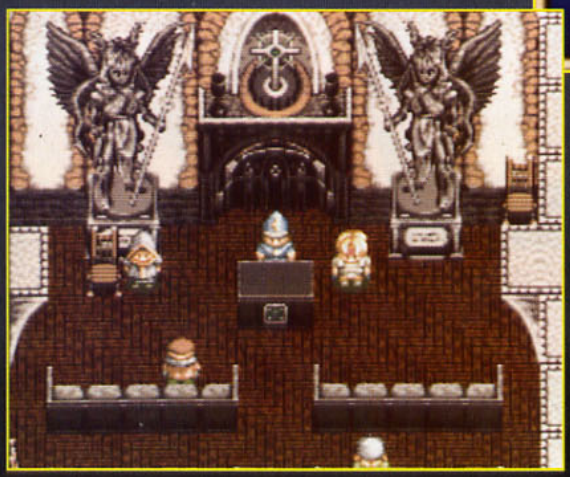
Tale Phantasia

L'écran de statut vous permet de suivre l'évolution de vos héros. Au fur et à mesure de votre progression, les points d'expérience s'accroissent.

Tale Phantasia, le jeu de rôles de Namco, n'offre pas de scénario particulièrement original. Cependant, c'est sur la réalisation qu'il faut se pencher pour trouver du nouveau, avec, notamment, un système qui utilise une série de phrases préenregistrées et digitalisées.

Crace et ses compagnons (Chester, Minto et Arche) se mettent en marche pour lutter contre le pouvoir despotique du roi Dao, dans un univers d'héroic-fantasy médiéval. Crace Albein est un escrimeur de premier ordre. Son père, Miguel, est un maître d'armes, et il enseigne l'art du combat dans le village de Tortis. En s'entraînant dans cette salle d'armes, le joueur pourra acquérir des trucs et des techniques de combat bien utiles pour la suite du jeu. Chester Barklight est un excellent archer. C'est également le meilleur ami de Crace. Arche Crain est une sorcière, et sa spécialité, c'est la magie noire. Minto Adonade est le médecin du groupe. Ses pouvoirs lui permettent de guérir ses compagnons. Durant le jeu, d'autres personnages apparaîtront aux côtés du quatuor de base.

Chester, le Robin des bois du jeu, vient de lancer une flèche, qui passe sous les jambes de Crace.



Certains décors d'intérieur sont impressionnants!

Les images illustrant cet article sont issues d'une version en cours de développement, mais, déjà, les graphismes du jeu s'annoncent particulièrement soignés. L'interface est de la vieille école, avec un mode Déplacement sur une carte en Mode 7, et une partie consacrée au combat, au cours de laquelle chaque protagoniste attaque à son tour. Grande première, ce RPG donne la parole à ses héros. Plus d'une centaine de phrases ont ainsi été digitalisées et compressées dans la cartouche de quatre Mo. Lors des incantations magiques, les sorts sont énoncés à haute voix. De même, en même temps que les héros exécutent une attaque spéciale, ils prononcent son nom... en japonais, bien sûr!

LE JAPON EN DIRECT

Sur la poterne de l'entrée de Tortis, la bourgade natale de Crace, les symboles des différents lieux que vous pouvez visiter sont affichés (magasin, église, hôtel, armurerie-salle d'entraînement).

Chez votre père, le maître d'armes, on s'entraîne ferme!

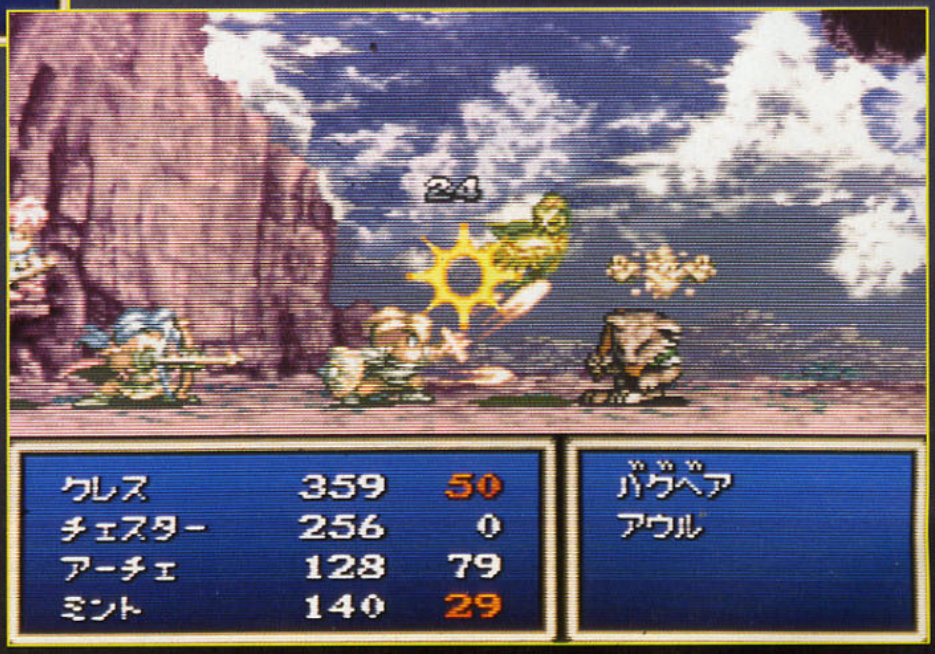
Une attaque spéciale de Crace a enflammé son épée, multipliant ainsi les points de dommage causés à ses ennemis.

Un hexagone entoure le corps de Crane, signifiant qu'il est en train de recouvrer ses forces, grâce à l'incantation magique de Minto.

Au-dessus de la place de l'église, des colombes traversent le ciel.

Les combats s'avèrent difficiles, car il faut trouver rapidement l'attaque et la formation de combat adéquates.

Pour les déplacements sur la carte, le Mode 7 est mis à contribution.



Ray Force

Taito débarque sur la Saturn, et fournit ainsi à Sega un soutien de poids grâce à l'importance de son catalogue de jeux, notamment de jeux d'arcade. Il faut dire que, après le soutien affiché de Namco à la Playstation de Sony, il était prévisible que Taito, son concurrent de toujours, se tourne en priorité vers la 32 bits de Sega.
Le premier jeu de Taito sur Saturn est donc Ray Force, la conversion d'un jeu d'arcade sorti l'année dernière au Japon. Ce shoot-them-up très classique offre, outre de beaux graphismes et un scénario limité (vous devez protéger Astral 7, votre base), une arme qui fait tout l'intérêt du jeu et de sa jouabilité, excellente: les lasers autoguidés. Après avoir "verrouillé" une cible, vos missiles-lasers se dirigent tout seul, comme des grands, droit dessus.
Ce système donne de la profondeur au jeu, ajoutant un zeste de stratégie. Si on ne prend pas le temps de "locker" et de détruire les adversaires qui sont au loin, à des altitudes très basses, ceux-ci finissent par arriver à votre hauteur pour vous descendre. Il faut donc, selon les moments, traiter le danger immédiat, à votre altitude, ou préférer enrayer l'arrivée de nouveaux adversaires à l'aide de votre laser à tête chercheuse.

Et un shoot-them-up sympa sur la Saturn, un!

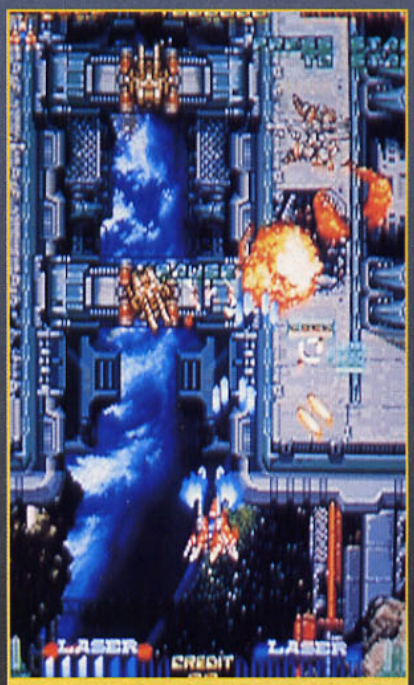
Les décors des différents niveaux sont superbes. Comme pour la Neo Geo, ce genre de conversion sur Saturn donne l'impression de jouer sur borne d'arcade!

LE SYSTÈME DU LASER AUTODIRECTEUR

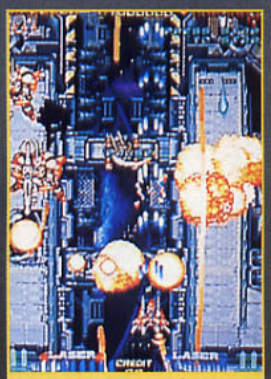
Après avoir déplacé le curseur qui se trouve devant votre vaisseau, sur les différentes cibles potentielles se situant à des altitudes plus basses, l'inscription "Lock On" s'affiche sur ces dernières.

Il ne vous reste plus qu'à envoyer vos lasers...

... qui se dirigent automatiquement sur les cibles verrouillées.


Avec votre canon Vulcain, vous détruisez les adversaires qui sont devant votre appareil, sur le même plan que vous. Pour les tourelles de la DCA, il vous faut utiliser votre laser autoguidé.

TAITO/SATURN
N.C.


Le système des lasers automatiques paraît un peu compliqué, comme ça, mais il est aussi simple et efficace qu'agréable à jouer.

Si vous disposez de 4 esprits pour sauver le Royaume d'Oasis, c'est uniquement parce que le vôtre n'aurait pas suffi.

Jeu d'aventure en français.

Entrez dans la fabuleuse Légende de Thor sur Megadrive. Mais attention, seul le bracelet magique qui procure le pouvoir des 4 esprits vous permettra de résister à la terrible menace qui s'abat sur le Royaume d'Oasis. Une aventure titanesque qui vous mènera à travers 13 mondes et vous plongera dans des énigmes extraordinaires. Un conseil, même si vous êtes du genre 1er de la classe, portez ce bracelet, il peut vous sauver la vie.

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

36 15 SEGA
1,27F/ mn

36 68 01 10
2,19F/ mn

Deadalus

SEGA/SATURN
avril au Japon

Dans un futur éloigné, après plusieurs décennies de guerres civiles affectant toute la planète, le calme a été rétabli sous l'égide d'une organisation mondiale, la WSSS.

Les voyages et les colonies dans l'espace se sont développés. Huit cents ans après ces funestes événements, un message d'alerte parvient aux forces de sécurité. Des terroristes, regroupés au sein du IshinHa, ou groupe du Nouvel Ordre, ont investi une colonie, créée quelques années auparavant sur une énorme météorite. Une contre-offensive est organisée, et l'investissement de cette base lancé. Un vaisseau s'en approche et largue une série de Mobile Suit, qui s'infiltrent à travers les défenses de la station. Vous êtes l'un des pilotes de ces Mobile Suit, et votre mission consiste à patrouiller dans les couloirs et recoins de toutes les installations afin d'en éliminer la menace terroriste. La tâche ne sera pas aisée, car ces derniers ont reprogrammé les robots et systèmes de défense.

Jeu de tir dans un labyrinthe

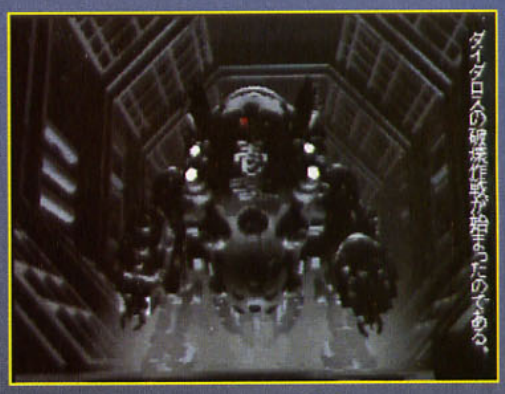
Deadalus ressemble beaucoup à Kileak et à Space Griffon sur Playstation. Comme dans ces deux jeux, vous pilotez un robot-armure cybernétique, et vous vous baladez dans un dédale de couloirs, en tirant sur tout ce qui bouge. Inspiré, comme ses concurrents qui tournent sur PS-X, du fameux Doom, Deadalus est un jeu d'action pure et dure, même si un minimum de réflexion est nécessaire pour résoudre les quelques énigmes et trouver les différents passages secrets dont regorgent les niveaux.

La réalisation est de très bonne facture, même si elle fait plus appel au placage de texture qu'aux objets réellement conçus en 3D. Chaque niveau est constitué de couloirs qui joignent différentes pièces. C'est généralement dans ces pièces que vous trouverez les robots adverses, ainsi que les items à récupérer. On peut télécharger une carte du niveau pour chaque étage. Le chemin que vous avez suivi s'y inscrit précisément. Cette carte est bien utile, à la fois pour ne pas vous perdre, mais également pour repérer les endroits où doivent se trouver des passages ou des salles secrètes. En effet, la lecture attentive du plan fait apparaître des endroits où, bizarrement, il n'y a ni pièce ni couloir, ou bien des couloirs qui se terminent étrangement en cul-de-sac...

Léché et bourrin

Certains détails de Deadalus sont néanmoins plus soignés que dans Kileak, comme l'écran qui bouge légèrement à chacun des pas de votre colossal engin, ou vos senseurs optiques qui brouillent l'image à chaque fois que vous vous faites toucher par un projectile de l'adversaire. Vous disposez en permanence de deux armes à l'écran (un poing de métal et un flingue). Le jeu procure au joueur des armes différentes (laser, plasma, vulcain...) et munitions, moins chichement que dans Kileak. Le joueur pourra aussi ramasser un tas d'items utiles comme des propulseurs auxiliaires, un système de propulsion... Pour tous ceux qui aiment les jeux bourrins à la Doom, Deadalus est une excellente acquisition.

Le vaisseau qui vous amène sur les lieux du "crime" est en phase d'approche de l'étrange météorite, pendant que, en arrière-plan, la Terre paraît dangereusement proche!



L'intro vous en met plein les yeux, avec votre armure cybernétique de combat toute neuve et bien astiquée!

Certaines armes, comme celle-ci, qui vous permet d'exploser vos adversaires, sont plus puissantes que d'autres.

C'est cette installation curieuse, accrochée à sa météorite, que vous allez devoir explorer.

La lampe rouge qui clignote pour donner l'alerte éclaire votre engin d'une lueur sinistre.

LE JAPON EN DIRECT

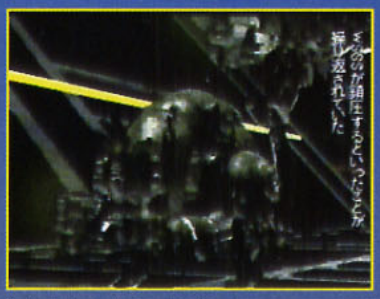
SILENCE, MOTEUR, CLAP

Voici la base dont se sont emparés les terroristes.

Les unités d'attaque sont larguées du vaisseau...

... et se ruent comme des fauves affamés sur la base.

Elles y pénètrent par le sas.



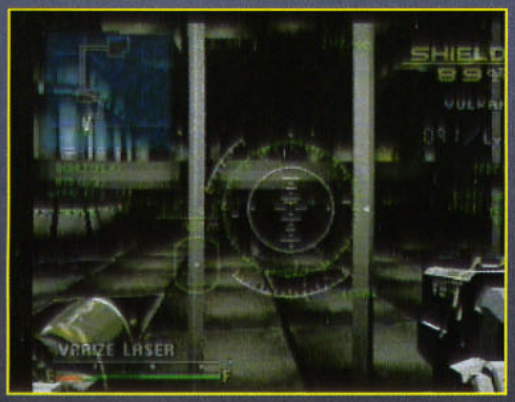
Les Mobile Suit se heurtent...

... à un charmant comité d'accueil!

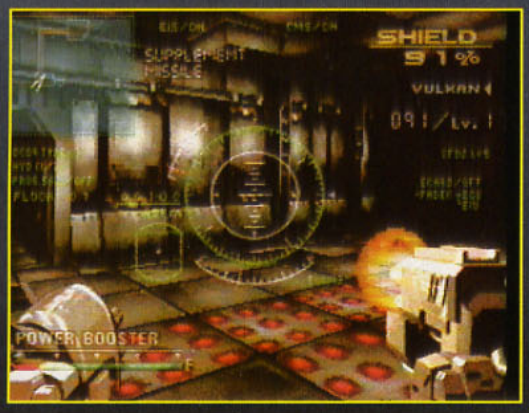
Une fois tous les robots éliminés, vous vous lancez à l'assaut de la base!

Lorsque vous vous faites toucher par un projectile ennemi, votre vision est brouillée pendant quelques dixièmes de seconde.

En vous connectant à cet ordinateur, vous pourrez "downloader" (télécharger) la carte du niveau.



Les grilles, comme dans Doom, sont utiles. Elles vous permettent de liquider à distance vos adversaires, tout en bloquant leur progression.



La zone sur laquelle se trouve votre adversaire est piégée: si vous posez le pied dessus, votre champ de force va diminuer aussi vite qu'une bière dans le verre de Spy!

DE LA 3D AU COMPTE-GOUTTES

Contrairement à ses petits copains sur Playstation, Deadalus n'utilise que très parcimonieusement la 3D (dans l'intro en animation de synthèse, pour certaines parties de la base...). Tout le reste est en fait constitué d'images bit-map 2D plaquées (les murs, les objets...).

Un des robots de garde se dresse devant vous. En vous en approchant encore, vous pourrez constater...

...un effet de pixelisation. Il ne s'agit donc pas d'un objet 3D à base de polygones, mais bien d'un sprite classique.

Kidô Senchi Gundam

BANDAI/PS-X
N.C.

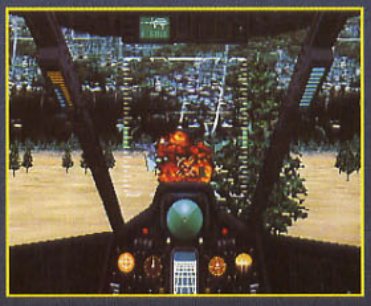
Depuis 1979, date à laquelle est sortie la série d'animés "Gundam", la mode des combats de Mobile Suit (MS) sévit sans désemparer au Japon. L'année dernière, Bandai a décidé de mettre en chantier, sur la PS-X, une version 3D des combats homériques de Gundam, à l'occasion du quinzième anniversaire de sa création.

C'est de ce poste de pilotage que vous allez blaster l'adversaire.

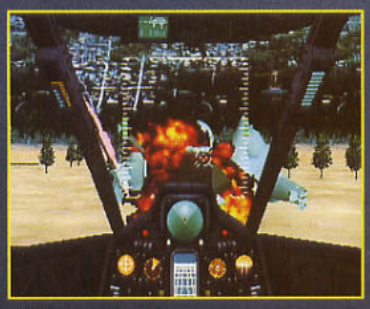
SUPER-GUNDAM CONTRE MS PAS-BEAUX

Vous venez de repérer un adversaire à côté d'un arbre. Il vous a vu aussi.

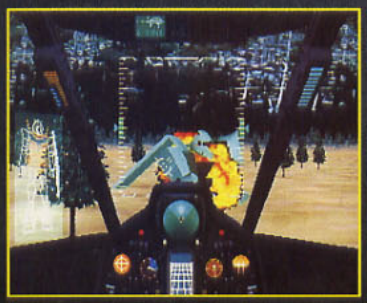
Vous lui tirez dessus.



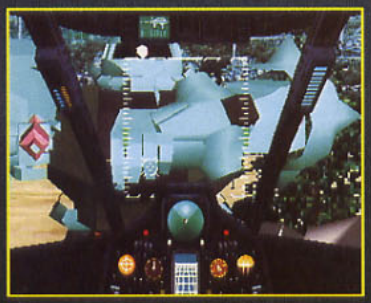
Son armure encaisse et...



... il continue de se rapprocher, et même un petit peu trop, à mon goût!



Un MS adverse tente de sortir de votre zone de tir, et se fait allumer au passage. Sur le côté gauche, l'affichage de vos dommages.



Même lors des corps à corps, le rendu des armures de l'adversaire reste impeccable.

Certains de vos adversaires sont dotés d'arguments tranchants. Un peu primaires, mais efficaces!

GUNDAM SOUS TOUTES LES COUTURES

Gundam comme vous ne l'avez jamais vu! Modélisé en 3D, il se meut grâce à la magie des programmeurs de Bandai. Mieux qu'un défilé de mode.

Vous incarnez Amro Ray, pilote du Gundam, et allez affronter les robots adverses des colonies. Vous voyez l'action à travers le cockpit de votre Gundam. L'environnement est modélisé en 3D: arbres, décors, adversaires... Ils sont tous conçus à base de polygones à texture mappée. Les combats se déroulent comme dans l'animé et les O.A.V., dans l'espace ou à bord d'énormes satellites artificiels. Vos adversaires vous foncent dessus dès qu'ils vous aperçoivent et vous devez les blaster avant que votre armure n'ait subi de trop sérieux dommages! Sur la vitre gauche de votre poste de pilotage peut s'afficher le diagramme simplifié de votre Gundam, avec les endroits de l'armure qui ont le plus souffert lors des combats. Vous disposerez également d'informations sur les ennemis qui s'approchent grâce à un radar, ainsi que sur l'arme que vous utilisez.

On ne vous laisse pas souffler

L'intro en images de synthèse est d'une beauté à vous couper le souffle, encore plus impressionnante que celle présentée dans les O.A.V. de la série, et Panda sait combien il y en a de splendides! Contrairement à certains autres softs sur 3DO, que je ne nommerai pas par décence (et surtout parce que les éditeurs m'ont payé, grassement je précise, pour ne pas les citer!), le jeu se situe directement dans le prolongement de l'introduction. Je m'explique. L'intro réussit à créer une ambiance, crée une tension en vous impliquant d'entrée dans l'intrigue. Puis, au lieu de retomber comme un vieux soufflé, le jeu prend le relais et vous maintient dans un état de stress, vous immergeant dans une atmosphère "gundamesque" à souhait.

L'INTRO, OU COMMENT EN PRENDRE PLEIN LES YEUX

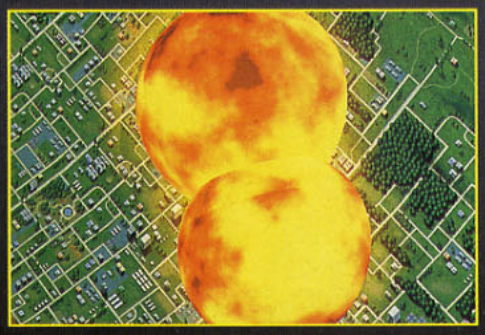
C'est sans conteste une réussite: rapide, splendide et extrêmement efficace, elle vous met tout de suite dans l'ambiance du jeu..

Parmi les victimes du conflit Terre/colonies...

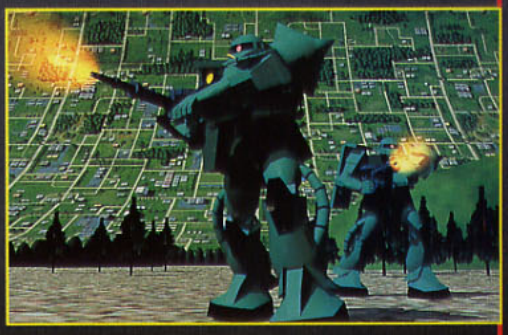
... un satellite artificiel...

... qui va en prendre plein la tête.

Les belles prairies artificielles...



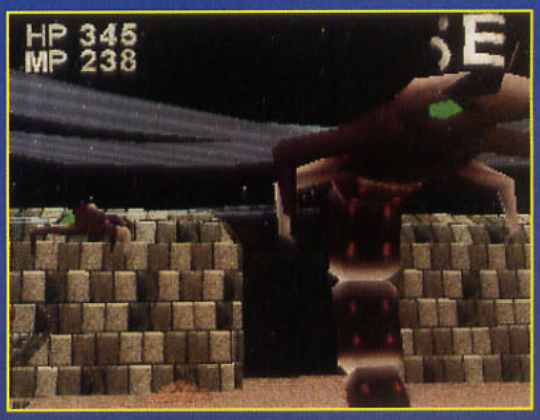
... sont ravagées par les combats.



Il est temps pour vous d'intervenir.

King's Field II

Jean Forster, le héros que vous aviez incarné voilà quelques mois, a donc réussi à débarrasser le palais des monstres qui le hantaient. Il est ainsi devenu roi et gouverne sagement. Mais les monstres réintègrent peu à peu et sournoisement les lieux. Et lorsque Jean se rend dans la chambre forte royale pour chercher l'épée de la Lumière de la Lune, la fameuse MoonLight Sword qu'il avait gagnée de haute main dans l'épisode précédent, il s'aperçoit qu'un voleur est passé par-là, et que le glaive a disparu.
Cela est d'autant plus étrange que le trésor royal est bien gardé, et que nul ne peut se servir de cette épée magique à part Jean. Les soupçons du roi se portent rapidement sur Kyô, un de ses conseillers, qui semblait très intéressé par l'épée ces derniers temps, et avait posé des questions sur celle-ci à plusieurs reprises. La puissance de l'épée est nécessaire au roi pour combattre efficacement la tripotée de sales bêtes qui commencent à grouiller. Il décide donc d'envoyer son meilleur chevalier, et accessoirement ami, la récupérer par tous les moyens. Kyô habite sur une île, au large des côtes du royaume. Vous incarnez cet ami, et partez sur l'île, bien décidé à obliger le voleur à rendre l'objet.

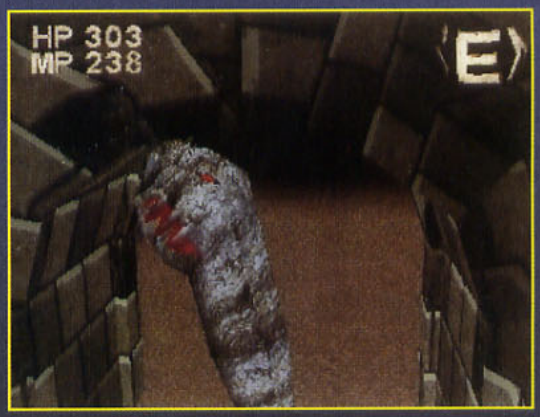


Petits veinards! Vous allez avoir plein de sales bêtes à affronter!

Explorez les entrailles de la terre!

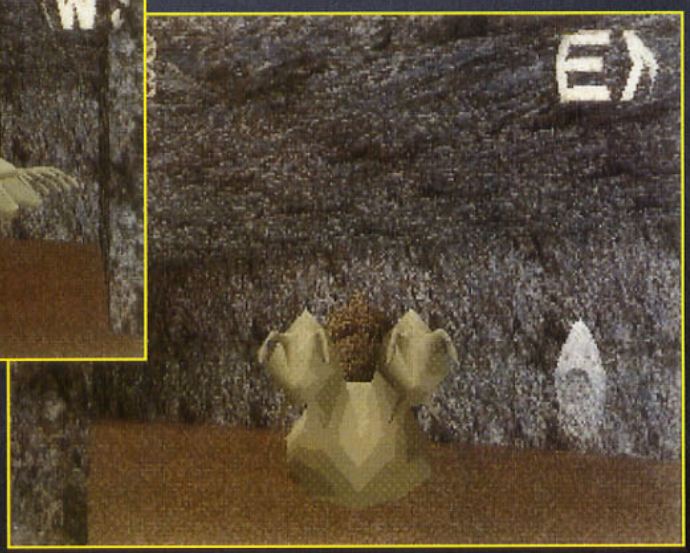
Les âmes en peine errent dans les couloirs.

FROM SOFTWARE/PS-X
juillet au Japon



Les donjons de la demeure de Kyô ne sont pas mieux fréquentés que ceux du premier épisode.

Un escargot bicéphale géant vous a aperçu...


...et fonce sur vous!

Le mapping des texture s'est amélioré. Il y a même maintenant des vitres par lesquelles on peut distinguer l'extérieur. Classieux, pas?

LE JAPON EN DIRECT

LE SCOOP DU MOIS!

Ultra 64 : ça se précise!

Voici le moment de faire un point sur les quelques informations qui commencent à filtrer sur la prochaine console 64 bits de Nintendo, l'Ultra 64. Même si la plupart de ces infos proviennent de sources sérieuses, elles correspondent à la "Target Box", c'est-à-dire à la version de développement qu'ont reçue quelques programmeurs triés sur le volet. Il est possible que, d'ici à la sortie de la bête, Nintendo procède à quelques modifications. Grosso modo, l'Ultra 64 devrait correspondre à ce qui suit.

Quand est-ce qu'elle sera en vente?

Rien d'officiel, mais mon petit doigt me dit qu'elle sera commercialisée au Japon et aux Etats-Unis en mars 1996 (et pas en Europe, dans un premier temps, Nintendo considérant sans doute que les Européens ne sont pas des clients prioritaires!). "Comment! s'écrieront ceusses qui suivent de près l'actualité des consoles, mais Nintendo a annoncé officiellement qu'elle sortirait en 1995!" Certes, mes bons, certes. Mais savez-vous que, au Japon, l'année fiscale 1995 se termine en mars 1996?

Combien coûtera-t-elle?

Bonne question. A l'heure actuelle, il semble que même Nintendo n'en sache rien! Nintendo voudrait la commercialiser aux alentours de 250 dollars (un peu plus de 1 000 francs). Mais le prix des puces de Silicon Graphics, avec qui Nintendo a passé un accord, même s'il baisse considérablement, resterait trop élevé pour Nintendo, d'après les dernières rumeurs qui ont atteint le pavillon interne de mon oreille droite. Nintendo voudrait que l'ensemble des puces (le "chip set") lui coûte 42 dollars. SGI le proposerait à 70 dollars. SGI va-t-il réussir à comprimer, comme Mammouth, les prix? Affaire à suivre...

Et pour tant de brouzoufs, a quoi aura-t-on droit?

A part la reconnaissance éternelle de Nintendo, on devrait posséder une belle console, au design pas encore fixé, mais qui comportera sept processeurs (voir encadré "Fiche technique").

Le système d'exploitation, c'est-à-dire la partie logicielle qui gère les échanges entre les programmes, l'environnement extérieur et le hardware proprement dit, les composants électroniques, sera basé sur l'Unix de SGI, qui offre l'avantage d'être multitâche préemptif, c'est-à-dire qu'il pourra faire tourner plusieurs programmes en même temps, en accordant un peu du temps de calcul du microprocesseur à chacun d'entre eux. Le DSP est un microprocesseur spécialisé dans le traitement du signal. Il sert dans l'Ultra 64 à accélerer les opérations de calcul, et donc la rapidité de l'affichage des images gourmandes en calcul, comme la 3D en temps réel. Le chip DMA (Direct Memory Access) permet d'envoyer très rapidement les données directement aux coprocesseurs qui en ont besoin, sans passer par le microprocesseur principal.

Les performances graphiques seront semblables à celles d'une station de travail de Silicon Graphics. L'Ultra 64 devrait être la première console grand public à proposer des fonctions d'anti-aliasing et de ray-tracing en temps réel (ce dernier donne des résultats visuels bien meilleurs que le Gouraud, mais il demande beaucoups plus de calculs). L'Ultra 64 gérera la rotation, les déformations, zooms, le placage de texture, le Gouraud shading. Une fonction appelée "Mip mapping" permettrait de lisser les textures au fur et à mesure qu'on se rapproche d'un objet mappé, pour éviter les effets de pixélisation. Et, accrochez-vous à l'échelle, l'affichage serait de 1 024 par 768 pixels (sur les consoles et les ordinateurs, il est généralement de 480 par 640), et fonctionnera sur une télé normale sans problèmes!

Quel support pour l'Ultra 64?

Le support de base sera constitué de cartouches, d'une contenance inférieure ou égale à 100 méga (soit 12,512 Mo). Un chip spécialisé décompresse les données du jeu. Nintendo arriverait à condenser ces données avec un excellent rapport (4/1 ou 5/1, ce qui veut dire que 5 Mo compressés n'occupent plus que 1 Mo de place!). Il est possible que le chip en question soit très proche de celui que Nintendo va inclure dans ses cartouches pour Super Famicom, dans les jeux à venir qui utiliseront la même technique que Donkey Kong Country.

D'autre part, il semblerait que le plombier moustachu et poilu eait dans ses cartons un projet de support un peu plus décent (cartouche Ultra 64: 12,5 Mo. CD-Rom Saturn ou PS-X: 540 à 600 Mo. Sans commentaires!), qui permettrait aux programmeurs de stocker des introductions en images de synthèse qui en mettent plein la vue, comme leurs petits copains qui travaillent sur Saturn ou sur PS-X le font déjà. Nintendo aurait choisi le support optique, ou plutôt magnéto-optique. Serait-ce la technologie du Mini-Disk de Sony (MD), les magnéto-optiques "classiques" de 128 ou 250 Mo, le nouveau standard PD (Phase Disk) de Matsushita...

Tous les micros que j'ai placés chez Nintendo ont été découverts avant que j'aie pu en apprendre davantage! Suite, donc, au prochain épisode.

FICHE TECHNIQUE

- Microprocesseur principal: Mips 4200 customisé 64 bits, cadencé à 105,8 MHz
- Coprocesseur graphique: Custom chip de SGI 64 bits cadencé à 80 MHz
- DSP Custom chip cadencé à 50 MHz
- Processeur sonore
- Chip spécialisé dans la décompression des informations
- Processeur DMA

Virtua Racing Saturn

SEGA/SATURN
N.C.

Alors que Sega se chargeait lui-même de la conversion de Daytona USA, il a demandé à Time Warner/Tengen de s'occuper de la conversion d'un autre de ses hits, le célébrissime Virtua Racing. Pourquoi déléguer ce travail? Sega voulait que ces deux softs soient sur le marché le plus rapidement possible, et il aurait fallu attendre que l'équipe d'AM 2, spécialisée dans les développements sur Saturn, ait achevé Daytona USA pour pouvoir commencer la conversion de Virtua Racing. Le choix de Time Warner (qui a racheté Tengen, l'ancienne filiale d'Atari) ne s'est pas fait au hasard. En effet, cet éditeur a l'habitude de faire des conversions de jeux d'arcade, et a déjà acquis une expérience de développement sur la 32 bits de Sega avec le jeu Tama.

VR a été décliné sur quasiment toutes les machines de la gamme Sega. Mais c'est certainement la version Saturn qui est la plus intéressante. Elle ne reprend pas la version originale du coin-up, qui offrait au joueur comme véhicule le choix entre une F1 ou une F1, et ne proposait que trois circuits différents. Les programmeurs ont ajouté des voitures (un coupé, une F1, une F160 et une voiture de course GTP), que le joueur peut customiser en choisissant leur couleur. Enfin, le joueur ne devra pas se contenter des trois circuits originels, puisque sept autres courses ont été intégrées, ce qui accroît sérieusement la durée de vie du jeu.

Sur la ligne de départ. Prêt? Partez!

Le pont suspendu a été fidèlement reproduit.

Les décors dans le fond sont assez réalistes, autant que les flammes qui jaillissent de vos pots d'échappement.

Un des nouveaux circuits, et vous avez droit en sus à un splendide coucher de soleil!

Ce circuit est fidèle à la version d'arcade.

LES ANGLES DE VUE

Virtua Racing permettait de choisir entre de nombreux angles de vue. Même si, dans le lot, certains étaient inutiles, et pratiquement jamais utilisés par les joueurs avertis, les programmeurs les ont tous conservés dans la version Saturn.

LA BOUTIQUE TOON

EN AVRIL, LES NEWS TOMBENT PILE ! (POIL)

- Borgman 2058 Secam S.t. F. 147 F
- Bubblegum Crisis Secam S.t. F. 147 F
- Cyber City Vol.1 Secam VF 127 F
- Cyber City Vol.2 Secam VF 127 F
- Cyber City Vol.3 Secam VF 127 F

Vidéos Dragon Ball Z Secam, VF.

- V.1 «Garlic» ❑ V.2 «Robot» 137 F
- V.3 «Combat» ❑ V.4 «Namec» 137 F
- V.5 «Cooler» ❑ V.6 «Guerriers» 147 F
- DBZ 7 «L'offensive des cyborgs» 147 F
- DBZ 8 «Broly le super guerrier» 147 F
- DBZ 9 «Mercenaires de l'espace» 147 F
- DBZ 10 «Le père de Son Goku» 147 F
- DBZ 11 «L'histoire de Trunks» 147 F
- DB Le Film Vol.1 «Shenron» 147 F

Le premier film de Dragon Ball, sans Z !

- **PACK DBZ 3 vidéos** 397 F

3 vidéos Dragon Ball Z au choix et un manga Dragon Ball au choix.

- **PACK DBZ 4 vidéos** 497 F

4 vidéos DBZ au choix, un manga à 37 F au choix et 10 cartes Hero Collection 2 !

- **PACK DBZ 12 vidéos** 1197 F

Les 12 vidéos DBZ d'un coup! The collec.

- Dominion Vol.1 Secam VF 147 F
- Dominion Vol.2 Secam VF 147 F
- Iria Vol.1 Secam S.t. F. 137 F
- **PACK Iria+Venus War** 297 F

Qualité des scénarios et de l'animation : c'est le coup de coeur de La Boutique Toon !

- Lemnear Secam S.t. F. 137 F
- MAPS Vol.1 Secam S.t. F. 147 F

Vidéos Ranma 1/2 sous-titrées en Français.

- Vol.1 (Oav 1&2) 147 F
- Vol.2 (Oav 3&4) 147 F
- **PACK Ranma 1/2** 297 F

1 vidéo Ranma au choix et 5 mangas Ranma.

- Slow Step Secam S.t. F. 147 F
- Urotsukidôji Secam VF 167 F
- Urotsukidôji II Secam VF. 167 F
- Ushio & Tora V.1 Secam S.t. F. 117 F
- Venus War Secam VF 167 F
- Yohko Vol.1 Secam S.t. F. 117 F
- Yohko Vol.2 Secam S.t. F. 117 F

Mangas en Français sauf Sailor Moon T.9

- Akira ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 97 F
- Akira ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11 97 F
- Vidéo Akira Secam VF 147 F
- Appleseed ❑ Tome 1 ❑ Tome 2 77 F
- Black Magic 77 F
- Crying Freeman Tome 1 47 F
- Docteur Slump Tome 1 37 F
- Dominion 77 F

Mangas Dragon Ball en Français (N & B)

- Vol. 1 ❑ Vol. 2 ❑ Vol. 3 37 F
- Vol. 4 ❑ Vol. 5 ❑ Vol. 6 37 F
- Vol. 7 ❑ Vol. 8 ❑ Vol. 9 37 F
- Vol. 10 ❑ Vol. 11 ❑ Vol. 12 37 F
- Vol. 13 «L'empire du chuaos» 37 F

Mangas Dragon Ball en Japonais (N & B)

- DBZ 37 ❑ DBZ 38 ❑ DBZ 39 40 F
- DBZ 40 En direct du japon ! 40 F

- Gunnm ❑ Tome 1 ❑ Tome 2 40 F
- Kaméha reliés ❑ 1&2 ❑ 3&4 47 F
- Nomad ❑ Tome 1 ❑ Tome 2 97 F
- Orion ❑ Tome 1 ❑ Tome 2 77 F

Mangas Ranma 1/2 en Français (N & B)

- Vol. 1 ❑ Vol. 2 ❑ Vol. 3 37 F
- Vol. 4 ❑ Vol. 5 37 F
- Vol. 6 «L'ancêtre» 37 F
- Sailor Moon ❑ T.1 ❑ T. 2 37 F
- Sailor Moon 9 japonais 40 F
- Street Fighter II ❑ T.1 ❑ T. 2 47 F

Mangas Video Girl Aï en français

- VGA 1 «Un amour impossible» 30 F
- VGA 2 «La disparition» 30 F
- VGA 3 «Régénération» 30 F
- VGA 4 «Première expérience» 30 F
- VGA 5 «Dualité» 30 F

- Lodoss 1 Secam S.t. F. (ép. 1-3) 167 F
- Lodoss 2 Secam S.t. F. (ép. 4-5) 137 F
- Lodoss 3 Secam S.t. F. (ép. 6-7) 137 F
- Lodoss 4 Secam S.t. F. (ép. 8-9) 137 F
- **Pack Lodoss Vol 1+2** 297 F
- **Pack Lodoss Vol 1+2+3** 397 F
- **Pack Lodoss Vol 1+2+3+4** 497 F

Présentées par **Cyril DREVET**, découvrez en vidéo des dizaines d'astuces pour les plus connus des jeux de combat : Street Fighter II, Mortal Kombat II, Dragon Ball Z 2 et 3... En prime, des **extraits** des films de DBZ et de Street Fighter avec Jean-Claude VAN DAMME !

- **VIDÉO TIP** 117 F

- **ENHANCER 2** Megadrive 197 F
- **ENHANCER 2** SNES 197 F

Ce **JOYPAD À MÉMOIRE** permet d'enregistrer vos coups favoris dans sa **cartouche RAM** et de les affecter à 4 boutons spéciaux. Il se programme très facilement grâce à son **écran LCD**. Ralenti, Turbotir c'est aussi un Joypad ultra performant !

CATALOGUE COULEUR GRATUIT
• 24 pages couleur. Pour l'obtenir, il suffit de nous communiquer vos noms et adresse !

FRAIS DE PORT FIXES !
• Quel que soit le nombre d'articles de votre commande, les frais de port sont fixes : 27F.

CADEAU : LES POINTS TOON
• Les **Points Toon** vous permettent d'obtenir des cassettes gratuites (explications dans le catalogue)

EXPÉDITION IMMÉDIATE
• **Expédition** le jour même de la réception de votre commande ! Plus rapide, c'est pas possible !

COMMANDER, DEMANDER LE CATALOGUE :
•Découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec le règlement.
•Si vous payez par **carte bancaire**, le plus rapide est de commander par téléphone ou minitel.

(16.1) 49.76.19.63
Lun-Ven 10h-19h
Fax (16.1)43.97.32.36

3614 TOON
Commande
Promos

LA BOUTIQUE TOON
Libre réponse N°268
94109 SAINT-MAUR Cedex

Toutes les marques sont déposées par leurs ayant droit respectifs.

BON DE COMMANDE

A retourner **sans affranchir** à : (n'oubliez pas le paiement !) **La Boutique Toon / Libre réponse n°26 94109 SAINT-MAUR Cedex**

	TITRES	PRIX
1		
2		
3		
4		
5		
	5 articles ou plus : 1 Point Toon supplémentaire offert	
6		
7		
	Catalogue couleur Mars-Mai 95 (24 pages)	Gratuit

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
CODE P. :
VILLE :
Date de naissance :

C+0495

Frais de port, quel que soit le nb. d'article

FRANCE MÉTROPOLITAINE :	
Envoi normal (5 jours environ)	27
Envoi **Colissimo** (J+2 en province, J+1 en RP)	37
Supplément envoi recommandé	12
DOM : (Recommandé avion)	57
TOM : (Recommandé avion)	87
EUROPE :	
Envoi recommandé économique	60
Contre-remboursement : ajoutez	39
TOTAL À PAYER	

❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
❑ CB, Visa, Eurocard, Mastercard

N° _____ _____ _____ _____

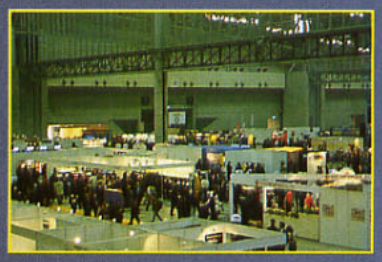
Expire à fin : ____ / ____ **Signature :**

❑ Mandat (ordre : «Pixtel»)
❑ Contre Remboursement
❑ Eurochèque

AOU 95 : UN SALO

Comme tous les ans au mois de février, se tient aux environs de Tokyo l'AOU, un salon dédié aux jeux d'arcade. Cette année, il était un peu décevant: pas de petite merveille, pas de ces jeux qui obligent les organisateurs à vous virer de leur stand à coups de pompe dans l'arrière-train parce que cela fait quatre heures que vous monopolisez la borne d'arcade, la bave aux lèvres, tandis que la file derrière vous dépasse le kilomètre! Certes, il y avait de bons jeux, et même quelques très bons jeux. Mais ceux-ci faisaient surtout l'objet d'améliorations techniques: pas d'innovations comme celles dont avaient bénéficié, en leur temps, Virtua Fighter ou Ridge Racer, pour ne citer qu'eux.

La version 95 fut très sage: pas de jeu bizarroïde, aucun qui utilise des interfaces particulières (à part un jeu de Namco), pas de suite donnée aux tentatives de réalité virtuelle sur lesquelles Sega et Taito semblaient s'orienter, nulle technique nouvelle de représentation ou de simulation... Capcom semble avoir du mal à sortir du syndrome Street Fighter II. L'éditeur, avec deux jeux de combat présentés – une suite de Vampire (Darkstalkers) et Cyberbots (avec les personnages de Powered Gear) – semble courir après le succès rencontré avec la série SF II, jamais retrouvé depuis. Namco était l'éditeur le plus agressif, avec pas moins de cinq nouveaux titres, dont les excellents Cyber Cycle et Air Combat 22. Taito se défendait bien, avec un jeu prometteur, Dangerous Curves. Chez les autres ténors de l'arcade, rien d'appétissant à se mettre sous la dent! SNK se prend pour Capcom avec une revanche du fils du retour de Garô Densetsu, troisième de la série, efficace, mais peu original. Konami dévoilait Twin Bee Yaho!, un shoot-them-up horizontal dans la tradition konamienne mais trop classique. Enfin, Sega, très présent en arcade ces deux dernières années, semblait être tombé en léthargie. Virtua Striker était le seul jeu qui valait le coup d'œil. Il faut dire que beaucoup de gros titres, en préparation, ne seront présentés qu'au prochain salon (Virtua Cop 2, Virtua Fighter 3, un autre jeu de combat avec des protagonistes armés et dotés d'armures que l'on peut s'approprier...).



L'AOU, ce n'est pas grand, c'est immense!

Comme chaque année, l'AOU drainait les professionels nippons du monde de l'arcade, ainsi que les paparazzi attirés par la possibilité d'arpenter des kilomètres de moquette, de porter des tonnes de docs distribuées par d'accortes et court-vêtues hôtesses dans des myriades de stands... et, bien sûr, de faire quelques parties aux frais de la princesse!

NAMCO

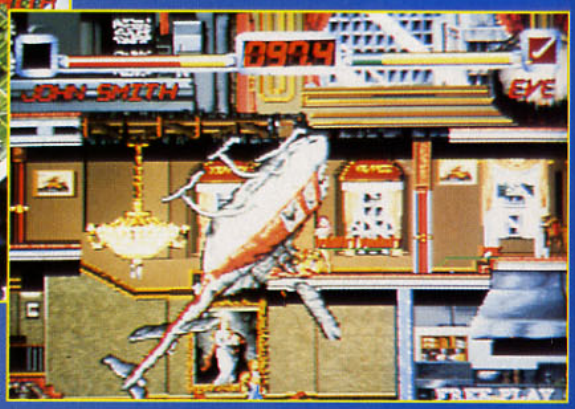
THE OUTFOXIES

Un beau jour, un peu partout dans le monde, sept tueurs professionels reçurent la même missive. Elle émanait d'un certain Mr Acme, qui proposait à chacun de ses destinataires un "contrat". En tout, sept contrats, qui concernaient autant de collectionneurs d'œuvres d'art. Chacun de ces "artistes" de la gâchette doit aussi se lancer à la recherche des six autres tueurs à gage, et les éliminer à leur tour. Tous les sept acceptent, à la fois pour la somme considérable d'argent, et également pour la gloire. Réussir à se débarrasser des six meilleurs concurrents, quelle meilleure carte de visite dans ce genre de métier? Le jeu ressemble un peu à Rolling Thunder, avec tous les bâtiments et véhicules où se déroulent l'action, vue "en coupe". Les personnages peuvent se battre à mains nues. Mais c'est surtout à l'aide des deux armes dont chacun d'entre eux est muni qu'ils vont pouvoir accomplir leur macabre mission. Les décors, armes et pièges qui attendent les joueurs sont très variés, rendant les niveaux du jeu agréables à découvrir.

N PAS TRÈS SHOW!

ALPINE RACER

Encore une simulation chez Namco. Cette fois-ci, il s'agit de ski, sport éminemment à la mode dans l'Archipel (au Japon, on skie sur des pistes éclairées artificiellement, en pleine nuit, qui comportent des distributeurs de boissons chaudes tous les dix mètres et sont dotées de haut-parleurs diffusant en permanence les derniers tubes à la mode!). Une seule personne joue, et il s'agit plus d'un simulateur destiné à "initier" le joueur au ski que d'un véritable jeu d'arcade.
Le joueur place ses pieds dans des réceptacles spéciaux et saisit des sortes de poignées de ski. En coordonnant les mouvements de ses jambes avec ceux de ses bras, le joueur donne l'impulsion au skieur, lequel est représenté de dos à l'écran. Plus il "s'excite" sur sa machine, plus le skieur dévale rapidement la pente. Deux modes sont proposés: le premier est censé initier le joueur aux techniques du ski; le second est une sorte de course contre la montre. Différentes pistes sont proposées, avec des niveaux de difficulté variés. Les pistes les plus difficiles comportent des arbres, des rochers, des dénivellations... Il est même possible d'emprunter des raccourcis, à condition évidemment d'arriver à les localiser!



Ce titre est en fait la suite de New Man Athletics, un jeu d'arcade de Namco sorti à l'automne de l'an passé. Comme dans ce dernier, vous allez incarner un super-athlète aux capacités physiques améliorées grâce à un zeste de manipulation génétique et un soupçon de dopant. Vous êtes réunis, avec vos petits camarades, sur l'île de Mach Island, et allez essayer de faire le meilleur score au cours des différentes épreuves sportives. Celles-ci sont en rapport avec vos capacités physiques: il s'agit d'intercepter une bombe et de la renvoyer le plus vite possible, de réussir à s'échapper de l'antre d'un monstre, de sauter par-dessus de la lave en fusion... Par rapport au jeu précédent, les concurrents ont vu leur nombre s'accroître puisque, désormais, sept personnes sont en lice. Parmi les sept concurrents potentiels, quatre sont présents à l'écran à chaque épreuve, permettant donc à quatre joueurs de participer au jeu. Les concurrents qui ne sont pas incarnés par des joueurs sont gérés par l'ordinateur. Cette suite d'épreuves sportives revêt un caractère plus ou moins loufoque. Le joypad et ses boutons sont mis à rude épreuve, car il s'agit de trouver la bonne cadence, et de la garder pendant toute l'épreuve pour faire le maximum de points. L'intérêt est assez limité en mode 2 joueurs. Mais à trois ou quatre, et en tenant compte des tentatives de déstabilisation psychologiques, le jeu peut tourner à la partie de fou rire ou au pugilat.

MACH BREAKERS

NAMCO

AIR COMBAT 22

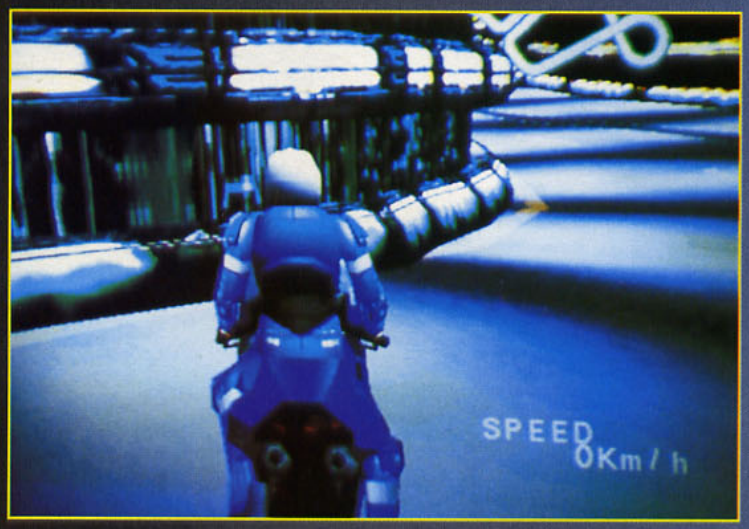
Il y a quelques années de cela, Microprose, une société spécialisée dans les jeux sur micro, et plus spécialement dans les simulations de vol, s'est lancée dans l'aventure coin-up, en créant une division arcade chargée de concevoir le meilleur simulateur de vol. La mission fut menée à bien mais, entre-temps, et en partie à cause des dépenses engagées dans le projet arcade, la société s'est retrouvée au bord de la faillite, et a donc dû revendre son simulateur de vol arcade et c'est Namco qui en a racheté la technologie. Après l'avoir commercialisé sous le nom d'Air Combat, Namco nous propose une nouvelle version, graphiquement peaufinée, orientée combat aérien et basée sur une version améliorée du Système 22 (celui-là même qui a été utilisé pour Driver's Eye). Désormais, tous les avions disposent d'un placage de texture. Les explosions de vos adversaires, élaborées par digitalisation, sont particulièrement réussies. Les représentations du sol (topologie, champs ou villes) sont incroyablement réalistes. Le joueur peut choisir un mode de jeu en profitant ou non de conseils. Les combats aériens mettent en scène une série d'appareils, y compris un jet. Le jeu est varié puisque il alterne combats aériens et attaques au sol, escortes de transporteurs ou de bombardiers et ravitaillements en vol.

LE JAPON EN DIRECT

NAMCO

CyberCycles

Après s'être attaqué aux courses de voitures avec Ridge Racer (et avec succès!), Namco se lance dans un nouveau style de simulation: la course de motos. Le principe est fort proche de celui de Ridge Racer ou de Driver's Eye: 3D polygonale en temps réel impressionnante, placage de texture en veux-tu, en voilà, mouvements de caméra efficaces, sensation de vitesse ébouriffante... Le joueur choisit son destroyer parmi trois modèles, inspirés de motos qui existent réellement. Chaque bolide correspond à un certain type de conduite, et donc à un certain type de motard. On peut ainsi enfourcher une routière, dont le conducteur porte des vêtements de protection comme ceux des coureurs professionnels. Il y a aussi une moto modèle sport et un engin dans le style Harley, conduite par un blouson-noir! Le jeu comprend deux circuits, correspondant à deux niveaux de difficulté.
Les joueurs sont assis sur des simili-motos. Ils doivent se pencher d'un côté ou de l'autre pour négocier au mieux les virages. Les parcours sont aussi variés que ceux de Ridge Racer (tunnels, lignes droites, front de mer, autoroutes...) et les graphismes des décors ont été encore améliorés, offrant plus de couleurs et plus de détails encore que la course de voitures.



VIRTUA STRIKER

Le football est en passe de devenir au Japon encore plus célèbre que le base-ball ou le golf. Il était donc étonnant que personne n'ait encore songé à sortir un jeu de foot en 3D. C'est chose faite désormais grâce à Sega, qui démontre ses capacités à innover. La représentation des êtres humains en 3D étant toujours plus difficile que celle de véhicules, la performance vaut d'être soulignée. Contrairement aux personnages de Virtua Fighter, les joueurs des équipes de foot de Virtua Striker sont nettement mieux représentés. Plutôt que les travailler uniquement sous forme de polygones, avec la lourdeur et le manque de ressemblance que cela signifie, Sega a utilisé une technique à laquelle ses développeurs ont recouru avec succès dans des conversions de jeux en 3D pour la Saturn: le mapping de texture. Ainsi, le visage des joueurs, leur peau, leur costume... ne sont en fait que des images en 2D plaquées sur des polygones. Le jeu en lui-même est une simulation de foot très honnête, mais sans grandes surprises, à part l'impact ressenti à la vue des joueurs et de l'action en 3D.

SEGA

SAMOURAI

Import Japanim
Des bureaux à **TOKYO/HONG-KONG et PARIS,**
grossiste / wholesaler N° 1 en FRANCE

Revendeurs contactez-nous, expédition immédiate de notre catalogue
20 pages couleur.
1ère commande **FRANCO de PORT**
avec des cadeaux déco (Wall Scrolls et Posters)
Expédition **JET SERVICES en 24 HEURES !!!**
Deux arrivages par semaine !!!
"WE DO IT RIGHT!!"
Mieux qu'un long discours ö amis-revendeurs, venez donc jeter un coup d'œil à l'entrepôt.
SAMOURAI, 10 avenue jean Jaurés 91210 Draveil.
Tél. : (1) 69 52 19 38 ou 69 03 39 68
fax : (1) 69 52 17 68
C'est 500 m² gavés de GOODIES !!
Nous vous y accueillerons tous les jours de la semaine non stop sauf le Dimanche/ ,nous allons vous chercher en voiture à la gare la plus proche si vous n'êtes pas motorisé, no problem.
JUST ASK!!

SAMOURAI PARIS / FRANCE : FAX : (1) 69 83 13 62
SAMOURAI / TOKYO / JAPAN : FAX: (19) 813 54 49 47 56
SAMOURAI / HONG-KONG : FAX: (19) 852 23 81 49 23

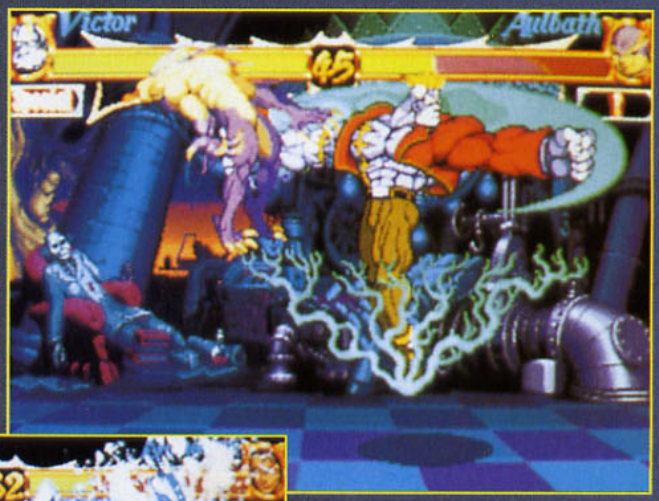
SAMOURAI L'adresse !
3 Magasins de vente au detail
du 42 au 44 rue de maubeuge PARIS 9°
TEL: 42 81 95 10 Demander NADEGE
Arrivages continuels de news from TOKYO :
PP Cards n° 26, Figurine-Action-Kit-La-Fusion-Goku-Vegeta,
gros choix de jeux consoles et accessoires SONY et SATURN, K7 Video Pal et NTSC toutes series,
Garage Kits suffocants, Air Soft Guns,
des tonnes de Mangas et Art-Books etc .....
le tout à des prix
CANNONESQUES

Vente Par Correspondance
Particulier
TEL: (1) 69 52 11 53
DEMANDER FRANK

CAPCOM

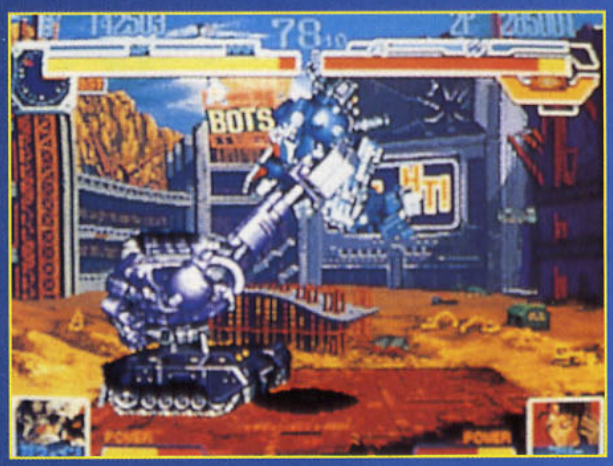
VAMPIRE HUNTER

Malgré le succès pour le moins mitigé qu'il a remporté avec Vampire (appelé aussi DarkStalkers) au Japon, Capcom tient bon le cap et présentait la suite: Vampire Hunter. Comme le précédent, il s'agit d'un jeu de combat dans lequel une dizaine (quatorze pour être précis) de créatures maléfiques s'affrontent. Les trois quarts des personnages sont tirés de l'épisode précédent. Les petits nouveaux sont au nombre de deux. Donovan, mi-humain, mi-monstre, a étudié le bouddhisme, mais cette religion n'est pas assez puissante pour empêcher son côté obscur de répondre à l'appel des Darkstalkers. La seule solution consiste à détruire les Darkstalkers, pour qu'il puisse enfin trouver la paix intérieure. Lei-Lei, quant à lui, est un fantôme chinois. Mais avant de revenir sur Terre sous cette forme, elle fut une mère qui protégeait des villageois contre l'incursion des Darkstakers. En représaille, ils ont pris son âme et elle ne peut trouver le repos. Elle connaît des techniques de métamorphose très efficaces, et cache dans ses deux longues manches un véritable arsenal. Le système de jeu n'a pas beaucoup évolué depuis l'épisode précédent. Mais il faut dire que Vampire atteignait déjà des sommets, grâce à la qualité du graphisme de ses sprites et au détail apporté à l'animation des combattants. Les enchaînements et les coups spéciaux ont été encore améliorés, et il est possible de choisir une option qui vous met automatiquement en garde, permettant au joueur de se concentrer sur les attaques, plutôt que sur la défense et les esquives de son combattant.



CYBERBOTS

En cette fin de xxie siècle, la population de la Terre s'est scindée en deux parties. Pendant que les plus hardis partaient s'établir sur des colonies spatiales, le reste de l'humanité restait sur sa bonne vieille planète. Les immigrants créèrent bientôt une sorte de soviet, les "colonies Dengo Koku". Les relations entre la Terre et les colonies tournèrent bientôt au vinaigre, et un conflit éclata. Les colonies essayèrent d'envahir la mère-patrie (ou plutôt, la mère-planète). Les progrès de la science militaire ont atteint alors un tel niveau que les combats se déroulent désormais à l'aide de gigantesques croisements entre un exosquelette et une armure cybernétique.
Vous incarnez un de ces Mobile Suits (MS), et allez affronter cinq autres MS. Il s'agit encore d'un clone de SF II, avec cette fois-ci des robots en lieu et place de pratiquants d'arts martiaux. Ce jeu de 300 Mo offre au regard de superbes décors, avec des animations décoiffantes dans le fond de l'écran. Basé sur le même modèle que les SF II X, Vampire ou Vampire Hunter, il propose des animations fluides et détaillées et un système de Hit Combos.



STREET FIGHTER ZERO

Le prochain jeu de Capcom sera, pour changer, un jeu de combat. Capcom semble revenir à ses premières amours avec ce nouveau SF, baptisé Street Fighter Zero. Il est très nettement inspiré du premier Street Fighter arcade, que les possesseurs de PC Engine de l'époque évoquent avec des larmes dans les yeux et des trémolos dans la voix! Il reprend certains décors (la muraille de Chine, une ruelle typiquement nippone...). Le système de jeu est légèrement différent de la dernière version des SF II, même si le principe de deux jauges est conservé: une pour la vitalité des combattants, l'autre pour les attaques spéciales. De nouveaux personnages, dont certains étaient présents dans le SF originel et avaient disparu dans le SF II, ont fait leur réapparition. D'autres ont subi des retouches esthétiques. Ainsi Chun Li ne combat plus en robe fendue, mais dans une espèce de pantalon moulant. Le sprite de Sagat est désormais nettement plus imposant que celui de ses protagonistes.

SNK

餓狼伝説3 ROAD TO THE FINAL VICTORY

SNK dévoilait lors de l'AOU le nouvel épisode – présenté comme le numéro trois, mais qui est en fait le quatrième de la série – de la légende du loup affamé (Garô Densetsu), connu à l'extérieur du Japon sous le nom de Fatal Fury.

Quoi de neuf, Docteur? Les combattants ont accueilli des petits nouveaux, puisqu'on compte désormais dix protagonistes (du moins, dix protagonistes officiels!). Le jeu bénéficie d'un nouveau système de combat qui offre plus de profondeur. Les affrontements ne s'effectuent plus seulement sur deux "rails", un au premier plan de l'écran, et l'autre dans le fond. Le joueur est maintenant beaucoup plus libre de ses déplacements en profondeur, du bord vers le fond de l'écran. Enfin, et bien sûr, le jeu comprend toute une série de nouvelles techniques d'enchaînement.

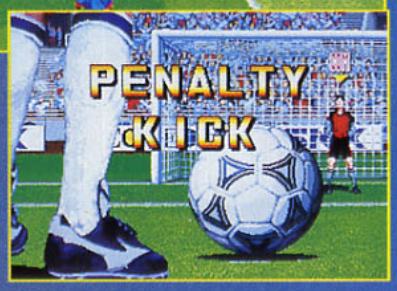
On raconte qu'il y a plusieurs centaines d'années, l'empire chinois de Shin a développé une technique de combat aussi secrète qu'efficace. Elle a été consignée dans une série de volumes, appelée "HidenShô", "Le Livre caché". Une rumeur prétend que ce manuscrit tant convoité se trouve à Hong Kong, dans Southern. Un mystérieux personnage essaye par tous les moyens de mettre la main sur ces antiques volumes. D'ailleurs, ce sont tous les combattants du jeu qui, pour des raisons diverses, se lancent dans la traque du Livre caché. Au détour de leur quête, ils ne manquent évidemment pas de s'étriper joyeusement pour tuer le temps (et, accessoirement, leurs adversaires!).

Les nouveaux combattants sont au nombre de cinq. Bob Wilson, un Brésilien, qui maîtrise parfaitement la capoeira, sorte de danse meurtrière traditionnelle. Il ne cherche le livre que pour prouver que la capoeira est plus efficace encore que les techniques Shin. Franco Bash, un Américain, est un champion de kick-boxing à la retraite. Il n'y restera pas longtemps: Geese, qui tient son fils en otage, le force à exécuter ses basses besognes. Hon Fu, quant à lui, est un inspecteur de police qui traque un mystérieux boss. Expert en kung-fu, il se bat avec un nunchaku. Côté sexe (pas si) faible (que ça), Blue Mary est une mercenaire américaine issue d'une famille très pratiquante (en matière d'arts martiaux). Son grand-père a été le "sensei" de Geese. Elle a été payée pour mettre la main sur le livre. Enfin, Motchizoki Sokaku est un moine bouddhiste. Il appartient à une secte qui pratique les arts martiaux depuis quatre cents ans (excusez du peu!). De plus, le fripon a conclu un pacte avec des puissances maléfiques.

LE JAPON EN DIRECT

SUPER SIDEKIKS 3 THE NEXT GLORY

得点王3



SNK présentait le numéro trois de sa série des Super Sidekicks. Cette simulation de football se démarque de ses concurrentes par son approche plus orientée arcade que simulation. Parmi les "facilités" offertes au joueur, on peut citer les petits coups de pouce du programme, qui prévient le joueur quand il est dans une position favorable pour marquer un but, ou encore lorsqu'il peut tenter une ouverture avec bon espoir!
Super Sidekicks III est censé se dérouler lors de la Coupe mondiale de football. C'est donc fort logiquement qu'il met en scène les quatorze meilleures équipes de football du monde entier. Les séquences de penaltys sont vues en pseudo-3D, le joueur apparaissant de dos au premier plan et les buts occupant le fond de l'écran.

TWINBEE YAHO !

Konami remet au goût du jour l'un de ses anciens succès d'arcade, Twinbee. La nouvelle version est esthétiquement semblable à celle qui a précédé: le shoot-them-up est vu du dessus (vue aérienne). Votre vaisseau, le Twinbee (et le Winbee en mode 2 joueurs), doit combattre des adversaires dans les airs et sur terre, tandis que le sol de la contrée de Fantastic Island défile sous lui. La princesse Mélodie a été enlevée par la crapule du coin. Le style des graphismes du monde enchanté de Twinbee a été conservé. Il dispose de bombes et de canons pour mener à bien sa mission. Deux modes sont disponibles: l'un permet d'associer un bouton du joystick pour les bombes et l'autre pour les tirs. Le second mode ne fait pas dans la dentelle, et le même bouton saupoudre le sol de bombes et déclenche votre tir en même temps. Votre armement s'améliore au fur et à mesure que vous récupérez des bonus. En tirant sur les nuages, des cloches apparaissent. Twinbee peut soit les laisser venir à lui, et les récupérer, soit leur tirer dessus, ce qui les repousse et les fait changer de couleur. A chaque couleur correspond un bonus (points supplémentaires, vitesse accrue, Power Up...). Le joueur peut choisir de repousser la cloche jusqu'à ce qu'il obtienne le bonus qu'il désire. Les items dotent votre Twinbee d'un armement plus conséquent: explosions des bombes plus destructrices, tirs multiples ou plus puissants, lance-flammes, poing géant projetable à distance...

KONAMI

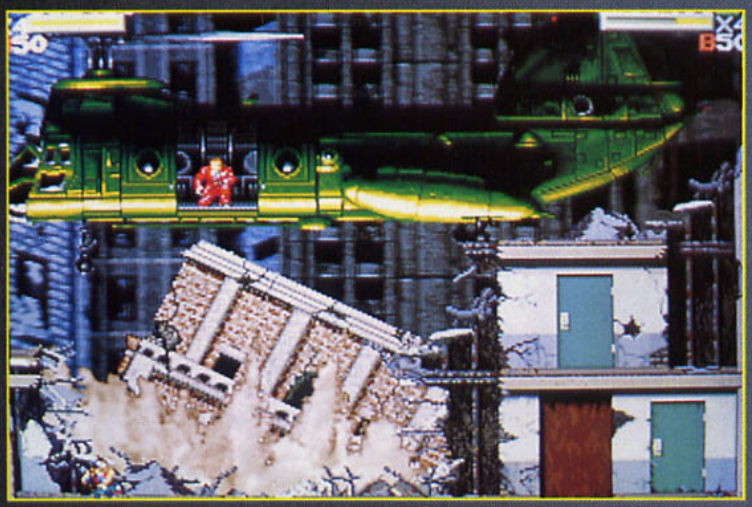
DANGEROUS CURVES

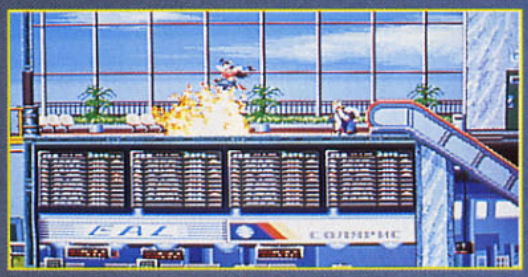
TAITO

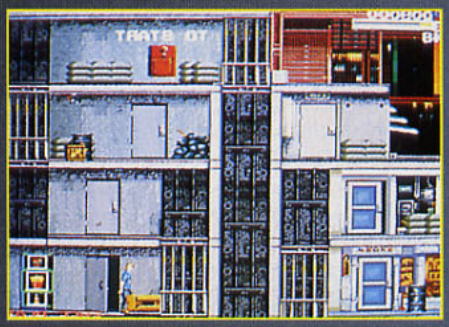
Dangerous Curves est un petit peu la réponse de Taito au Driver's Eye de Namco et à Sega Rallye. A l'instar de ces derniers, il s'agit d'une course, et les différents véhicules sont en 3D. Mais sa grande originalité vient du fait qu'il se construit autour d'une double rivalité. Non seulement le joueur doit se battre contre les autres concurrents pour arriver en tête de la course, mais encore, selon l'engin que vous avez sélectionné, vient s'ajouter une rivalité automobiliste/motard (Dangerous Curves vous permet de conduire au choix une moto ou une voiture).
Lors de l'AOU, on ne pouvait jouer au jeu. Seule une démo était présentée. Elle ne comprenait qu'un seul parcours, assez simple d'ailleurs, puisqu'il s'agissait de deux lignes droites parallèles, avec un tournant à chaque bout, formant une sorte d'ovale très étiré. Les animations des véhicules sont éblouissantes. Les motos se faufilent entre les voitures, au risque de rayer les carrosseries de leurs concurrentes. Généralement, les deux-roues gagnent du terrain dans les tournants, puisqu'elles peuvent prendre des virages beaucoup plus serrés, mais les voitures les rattrapent dans les lignes droites, où elles peuvent donner toute leur puissance. Enfin, le jeu utilise un angle de visualisation peu commun, qui donne des résultats intéressants. La caméra montre les voitures de face, et légèrement en contre-plongée, ce qui renforce encore l'impression de vitesse des véhicules qui foncent, dans le rugissement des moteurs.

TAITO

ELEVATOR ACTION -RETURNS-







Ce jeu pourrait s'appeler "Rolling Thunder Action Returns". Comme dans ce vénérable hit, vous incarnez un agent des forces de l'ordre qui doit démanteler un groupe de terroristes. Comme dans ce dernier, l'action est vue de face, et le décor constitué d'une multitude d'étages/plates-formes qu'il vous faut arpenter. Comme dans Rolling Thunder encore, vous pouvez pénétrer dans des pièces comportant une porte rouge, où vous récupérerez munitions, armes plus puissantes, voire, pour les plus méritants, des abonnements à C+! Votre héros, qui dispose de deux armes, est l'un des trois membres d'un commando qui lance des raids sur des objectifs occupés par des terroristes (aéroport, sous-marin qui transporte du pétrole, salle d'arcade souterraine...) qui y ont placé des bombes nucléaires. C'est un jeu d'action à l'état pur, et ça tombe bien, on adore ça!

3D AMAZIA

Ce jeu porte un nouveau nom, mais il n'est autre que celui que Consoles+ vous avait présenté l'année dernière sous le nom de Top Hunter. La démo en images de synthèse, superbe, vous explique le topo: vous incarnez une sorte de "space marine" et devrez progresser dans une base en tirant sur tous les robots et aliens qui surgissent devant vous au dernier moment. La version initiale disposait d'un casque de réalité virtuelle. Mais cette solution n'a pas été retenue par Taito puisque, désormais, la borne d'arcade utilise un écran. Un écran spécialement conçu pour recréer une impression de 3D convaincante. Bien sûr, la qualité des clichés en souffre...

Taito Power Goal

Cette simulation de football, qui doit beaucoup au précédent jeu de foot de Taito et qui porte d'ailleurs au Japon le nom de Hat-trick Hero'95, se veut résolument internationale, voire intergalactique (pour peu que l'on trouve des équipes de foot de petits hommes verts), car elle vous permet de choisir une équipe parmi celles de quarante-deux nations. Dans chacune d'entre elles, vous choisissez parmi huit candidats un super-joueur, une star internationale, acheté à prix d'or et censé vous donner un avantage décisif (et ne tabasser ni les supporters de Sa Majesté pleine de grâce, ni ses journalistes!). Dans les moments "cruciaux", l'angle de vue se modifie pour montrer le terrain de haut, ce qui permet de visualiser immédiatement la position de tous les joueurs (remise en jeu, corner ...), ou bien elle adopte l'angle de vue du joueur (penalty). Une fonction Magnétoscope permet de revoir les derniers moments d'une action, lors d'un but.

MICRO Steel

MICRO Steel
29, rue Jean Pierre Timbaud
75011 Paris
Tel. 43 38 98 77
Fax. 43 38 12 05

Ouvert du Lundi au Samedi de 9 H 30 à 19 H sans interruption

Les Nouvelles Consoles

Sony PSX 4590 Fr TTC + 1 Jeu au Choix Version française Péritel — TOP PROMO

Sega Saturn 4490 Fr TTC + 1 Jeu au Choix Version française Péritel — TOP PROMO

HI Saturn La Nouvelle SATURN De HITACHI — Carte Full Motion Vidéo intégrée 36 MB de Mémoire Ram — 5890 Fr TTC — Nouveau — Version française Péritel

MPEG Saturn Carte Full Motion Vidéo MPEG 1&2 — Compatible avec tous les Films du Marché (US , JAP , EUROPEEN) — Nouveau — 1990 Fr TTC

Les Consoles 16 Bits

Sega Mégadrive + 1 Jeu + 2 Pad — 549 Fr TTC — Occasion — TOP PROMO

Super Nintendo + 1 Jeu Neuf au Choix — 1290 Fr TTC — Neuf — TOP PROMO

Top Consoles

SATURN		PLAY STATION	
Virtua Fighter	Dispo	Tohshinden	Dispo
Clock Work knight	Dispo	King's Field	Dispo
Gale Racer	Dispo	Crime Crackers	Dispo
Gotha	Dispo	Parodius Deluxe	Dispo
Victory Goal	Dispo	Ridge Racer	Dispo
Myst	Dispo	Twin Goddesses	Dispo
Van Battle		Baseball 95	Dispo
Daytona USA	Dispo	Motor Toon Grand Prix	Dispo
Shinobi		Twin Combat	Dispo
Panzer Dragon	Dispo	Pop'n Twin Bee Puzzle	Dispo
Rampo	Dispo	Kileak the Blood	Dispo
Virtual Hydlide	Dispo	Space Griffon VF-9	Dispo
Pebble Beach Golf Links	Dispo	Raiden Project	Dispo
Lock on		Cyber Sled	Dispo
Miku		Starblade	Dispo
SteamGear Mash		Arc the Lad	
Super 301 b.Q		Myst	Dispo
The Ray Man		Cosmic Race	Dispo
Suigoenbu		Bounty Arms	
Alien Trilogy		Tekken	Dispo
Parodius Deluxe pack		Vampire	
Enit Vol 1,2,3	Dispo	Gundam	
Iti Iti Toe	Dispo	The 11 th Hour	
Gran Chaser	26/5/95	Zeitgeist	
Sailor moon		Tama	Dispo
The 11 th Hour		Race drivin'	
X-Men		Boxer's Road	Dispo
Quovadis		Metal Jacket	
Darkseed		Rayman	
Race Driving		Philosoma	
Deadalus	Dispo	Jumping Flash	
Side pocket 2	Dispo	A. IV. Evolution	Dispo
Wanchai Connection	Dispo	King's Field 2	
Tama	Dispo		
bug!			

Jeux entre 350 Frs et 590 Frs TTC

- Pad Saturn 300 Frs TTC
- Pad Arcade Saturn 590 Frs TTC
- Mémory card Saturn 460 Frs TTC
- Sixtupleur Saturn 390 Frs TTC
- Souris Saturn 350 Frs TTC
- Pad PSX 300 Frs TTC
- Pad Arcade PSX 590 Frs TTC
- Souris PSX 390 Frs TTC
- Mémory Card PSX 300 Frs TTC
- Péritel PSX ou Saturn 300 Frs TTC

Le plus grand choix de jeux neufs et occasions Sur SUPER NINTENDO et MEGADRIVE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

COMMANDE A RETOURNER A :
MICRO STEEL VPC, 29, RUE JEAN PIERRE TIMBAUD 75011 PARIS
SUR PAPIER LIBRE
Port 60 Frs ou 80 Frs en CR pour les Jeux
Port 100 Frs ou 140 Frs en CR pour les Consoles

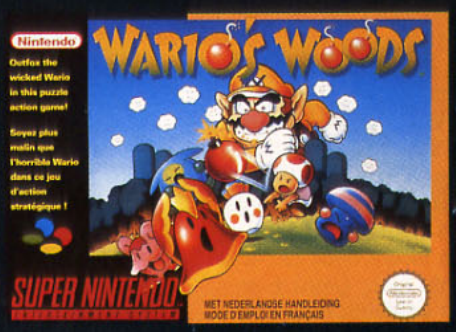
Ces prix sont modifiablessans préavis et dans la limite des stocks disponible
Tous nos prix sont TTC Livraison 48 H

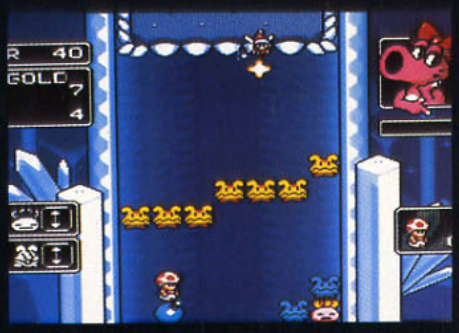
WARIO'S WOODS:

Pour l'achat de ce casse-tête, le casse-pieds est offert.

WARIO'S WOODS™

Wario, le casse-pieds public n°1, a envahi la forêt avec son armée de monstres et y fait désormais régner la terreur. Avec l'aide de Toad le héros champignon, tu dois faire le ménage dans les bois en alignant ces créatures maléfiques avec des bombes afin de les éliminer. Fais bien attention, Wario est prêt à tout pour te faire échouer dans ton entreprise : à chaque fois qu'il le peut, il secoue les arbres pour en faire tomber de nouveaux monstres tous plus vicieux les uns que les autres. Que ton courage et ta dextérité t'aident à les faire disparaître pour ramener à jamais la paix dans la forêt. Seul ou à deux joueurs, contre l'ordinateur ou en course contre la montre, avec Wario's Woods tu n'as pas fini de te casser la tête.





WARIO'S WOOD : LE CASSE TETE INTÉGRAL.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo
(1,27 F/mn)

NEWS

ATARI SE FAIT LA MALLE

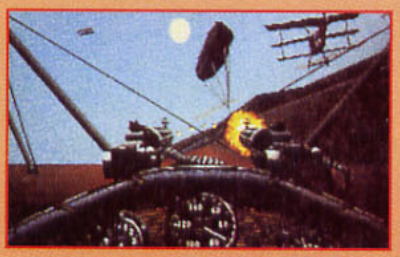
Vous possédez une Jaguar? Bien. A Pâques ou cet été, vous partez en vacances? Parfait. Là où vous irez, vous trouverez une télévision? Tant mieux. Mais comment transporterez-vous votre Jaguar? Dans un vieux carton? Sous le siège du conducteur? Dans le coffre de la voiture, entre les sandwiches au pâté un peu gras et la bouteille de Coca prête à éclater sous l'effet de la chaleur? Pas question! Atari a donc pensé à vous, proposant une valise capitonnée où l'on peut placer la Jaguar avec le lecteur CD-Rom, l'alimentation, le cable Péritel, deux manettes et quelques jeux. Nous ne sommes pas parvenus à trouver où mettre le joueur, mais on vous tiendra au courant dès que possible.

Vu et dispo chez Techno Service, 350 francs. Tél.: (16.1) 48 04 99 75.

SIERRA ON-LINE REJOINT NINTENDO

Ne développant jusqu'alors que sur micro-ordinateurs Atari ST, Amiga, Macintosh et compatibles PC, Sierra On-Line vient de signer avec Nintendo un accord de développement de jeux sur Ultra 64. Pour ceux qui ne connaissent pas Sierra On-Line, sachez que cette boîte américaine compte à son palmarès certains des meilleurs jeux d'aventures. King's Quest, Space Quest, Police Quest et Gabriel Knight en sont les plus beaux exemples. Pour l'instant, l'accord ne concerne qu'un seul jeu, Red Baron, un simulateur de vol déjà disponible sur PC. Selon Tony Reyneke, le big boss de Sierra, "les différentes vues, les bruitages et la jouabilité seront complètement ahurissants", rien que ça! Connaissant la politique de développement de Sierra, les jeux d'aventure devraient logiquement suivre... Mais, comme toujours, il va falloir attendre!

Red Baron sur Ultra 64 bénéficiera de nouveaux niveaux et de nouveaux appareils.



Les jeux d'aventure de Sierra (du genre de King Quest VII, présenté en photo) seront-ils convertis sur Ultra 64?

EN VOITURE SIMONE!

Power Drive Rally, déjà sorti sur console Super Nintendo, devrait faire son apparition sur la Jaguar à la fin de cet été et ce grâce à Time Warner Interactive. Cette course de voitures de rallye se dispute sur une soixantaine de circuits. Il vous appartiendra d'entretenir votre voiture convenablement si vous désirez améliorer ses qualités. Petite nouveauté par rapport aux versions précédentes, il sera possible de jouer à deux simultanément sur deux téléviseurs et deux Jaguar, via le Jag Link.

Power Drive Rally sur Jaguar est prévu pour juin 95.

Il vous sera même possible de jouer à deux via le Jag Link.

FAITES VOS JEUX!

A Paris, du 8 au 17 avril, à la porte de Versailles, hall n° 1, se tiendra le dixième Salon des jeux. Au programme: jeux de réflexion, éducatifs, de société, de rôles, de simulation, d'histoire, de stratégie, de chiffres, de lettres, de billes, de têtes, de mains, de cartes... de quoi satisfaire tout le monde! Dans le même hall, vous trouverez aussi le seizième Salon international de la maquette et du modèle réduit. Cette année, ce Salon serait placé sous le triple signe de la culture, du patrimoine et de la technique. Avec un tel programme, vous n'allez pas vous ennuyer! Le prix d'entrée est fixé à 60 francs pour les personnes de plus de 17 ans et à 40 francs pour les 12-17 ans.

PICOTI, PICOTA... MOI J'AI MON PICO D'SEGA! (et on répète tous en chœur...)

Commercialisé depuis quelques mois au Japon et aux Etats-Unis, Pico devrait arriver en France en avril ou en mai. Ce système éducatif mis au point par Sega n'est autre qu'un mini-ordinateur permettant aux plus jeunes d'entre vous (3-7 ans, pour être précis) de s'adonner aux plaisirs des logiciels éducatifs. Vous pourrez grâce à lui apprendre à compter, lire, dessiner, mémoriser et tout ça dans une ambiance bon enfant. Il vous suffira de cinq éléments pour faire fonctionner la chose: la Péritel, l'alimentation, le crayon optique, la machine initiale et les logistoires. Ceux-ci sont des programmes de "jeu" qui se présentent sous la forme d'un livre que l'on insère dans la partie supérieure du Pico. Grâce à un système de capteurs optiques, à chaque fois que vous tournez une page dans la réalité, la page suivante s'inscrira instantanément à l'écran. L'enfant pourra alors pointer un des personnages, ou un décor de son livre avec son crayon magique pour déclencher des petits jeux éducatifs. Le principe, simple, a fait ses preuves (près de 500 000 Pico vendus à ce jour de par le monde). Son prix est un peu élevé (1 390 francs la machine et le logistoire "Une année avec Winnie l'ourson") mais tout le monde sait bien qu'élever des enfants, ça coûte cher...

La bête avec le logistoire "Une année avec Winnie l'ourson". Les logistoires vendus séparément coûteront moins de 300 francs.

Voici pour le meuble de démonstration que vous pourrez trouver en magasin.

Judge Dredd sur SNIN et MD est un jeu de plates-formes/action reprenant la trame du film avec Stallone, qui ne devrait pas tarder à voir le jour.

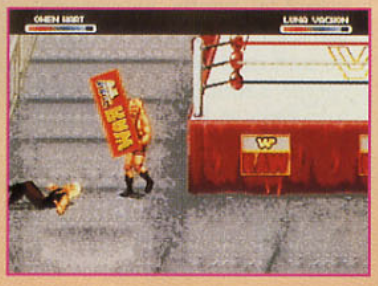
ACCLAIM, ROI DES COMICS

Décidément, Acclaim est très en forme en ce moment. Après avoir acquis la société Lazer-Tron Corporation, à qui l'on doit les coin-up (comprenez jeux d'arcade) Spin to Win, Ribbit Racin ou autres Pogger et Aftershock, voici que Acclaim vient d'obtenir les droits exclusifs des séries TV et films Comics. Cet accord donne droit à la publication de nouveaux jeux mettant en scène les fameux Spiderman, Hulk, Les Quatre Fantastiques, les X-Men, Iron Man, Wolverine ou encore Ghost Rider. Attendez-vous à des tonnes et des tonnes de nouveaux softs d'ici à quelques mois, dont Judge Dredd...

DU CATCH POUR LA 32X

Les amateurs de catch n'auront pas manqué cet événement que fut WWF Raw puisque presque tout le monde a eu droit à sa version (SNIN, MD, GG et GB). Et les gars qui ont acheté une 32X, parce qu'ils savaient que la plupart des jeux de sport développés sur MD se retrouveraient sur ce support, que disent-ils, ceux-là? Rien, ils se contentent d'attendre le mois de juin, date de parution de WWF Raw sur 32X. Au programme, on retrouvera les douze personnages qui ont fait le succès des versions 8 et 16 bits, ainsi qu'un personnage caché (accessible grâce à un Cheat Mode), le ninja Kwang. Mais vous pourrez surtout vous délecter de coups encore plus spectaculaires, d'un habillage beaucoup plus accrocheur et de nouveaux objets à fracasser sur le crâne des personnages tombés hors du ring.

WWF Raw sortira sur 32X au mois de juin, si tout se passe bien!



Voici le genre de nouveaux objets disponibles hors du ring. Vous pourrez également trouver des téléviseurs et des trousses de soin (c'est le monde à l'envers!).

ERRARE CONSULUM(+) EST!

Quelle horreur! Le mois dernier, Consoles+ vous annonçait dans le test de Kileak the Blood (PS-X), que le jeu ne comportait que six niveaux et qu'on arrivait ainsi rapidement à la fin. Honte sur nous: Kileak comporte en fait quatorze niveaux! Ce qui double d'autant sa durée de vie et son intérêt, qui passe du coup de 88% à 92%. Autre bourde, pas bien méchante, celle-là: Marc, qui doit confondre cartouche et CD, a écrit à propos de Victory Goal (je cite): "Du bon boulot, cette cartouche." Etait-il rond, lui habituellement si carré?

SNK FANS, VOICI POUR VOUS...

En complément à notre rubrique de CD+, sachez que de nombreux titres sont annoncés sur Neo Geo (CD et cartouche).

Fatal Fury III (266 méga) devrait sortir en cartouche et CD en avril au Japon. Super Sidekicks 3 (153 méga) verra le jour le mois prochain en cartouche et sortira en CD en juin. Et en ce qui concerne King of Fighters 95, il faudra attendre le mois de septembre pour le voir tourner sur CD. Nous vous avons également dégoté une manette qui, comme le dit si bien Spy, est "un bon compromis entre la manette Neo Geo CD (qui n'est pas fantastique!) et la manette de base (rarement égalée...)". Vous pourrez la trouver dans toutes les bonnes boutiques, à 499 francs.

LES PROS DE L'ARCADE ET DES JEUX VIDEOS

LIBERTE GAMES

42, BLD MAGENTA
75010 PARIS
M° J. Bonsergent
Tél : 42 000 999
Fax : 42 000 989
Ouvert du lundi au samedi de 11 h 00 à 19 h 30

3615 ALLGAMES * LIBERTE

VOTRE S. NINTENDO DEVIENT TRI-STANDARD
PLEIN ECRAN 20 % PLUS RAPIDE
LES PROS LA GARANTISSENT UN AN - POSE : 1 HEURE
PRIX : 149 F
GRATUIT POUR PLUS DE 800 F D'ACHATS.

NEWS	S. NINTENDO		OCCAS.
RETURN OF THE JEDI	399 F	PAC MAN 2	399 F
FINAL FANTASY 3	**479 F**	BOMBERMAN 2	399 F
EARTHWORM JIM	399 F	JUNGLE BOOK	399 F
MORTAL KOMBAT 2	449 F	SHAQ FU US	399 F
SAMOURAI SHODOWN	**449 F**	F1 POLE POSITION 2	399 F
LA BELLE & LA BETE	399 F	DONKEY KONG JR.	399 F
BATMAN ET ROBIN	399 F	**DBZ N°3 NEWS JAP**	**399 F**
LE ROI LION	399 F	BLACKTHORNE US	399 F
STREET RACER	399 F	**NBA LIVE' 95**	**399 F**
DRAGON	**399 F**	SUP. STREET FIGH. FRA	449 F

SUPER NES AMÉRICAINE NEUVE
GARANTIE 1 AN - 50/60 HZ 890 F
N'ACHETEZ PLUS JAMAIS DES ADAPTATEURS !!

NEWS	MEGADRIVE		OCCAS.
SONIC ET KNUCKLES	449 F	URBAN STRIKE	399 F
EARTHWORM JIM	**449 F**	**MR NUTZ**	**399 F**
DRAGON	429 F	**LE ROI LION**	**389 F**
FIFA 95	429 F	DRAGON	389 F
MORTAL KOMBAT 2	399 F	P. SAMPRAS	299 F

NEWS	NEO GEO		OCCAS.
NEO GEO CD	**3390 F**	**NEO GEO OCCAS.**	**890 F**
NEO GEO NEUVE	1790 F	**ART OF FIGHTING 2**	**649 F**
KING OF FIGHT. 94	**1490 F**	WORLD HEROES 2 JET	599 F
SAMOURAI SHOD. 2	**1490 F**	FATAL FURY 2	349 F
ART OF FIGHT. 2	1090 F	ART OF FIGHTING	349 F
DARK COMBAT	690 F	**SUPER SIDE KICKS**	**349 F**
S. SIDE KICKS 2	649 F	FATAL FURY	249 F

SATURN

Saturn + 2 jeux + Péritel	4 490 F
Virtua Fighter	590 F
Victory Goal	590 F
Panzer Dragon	590 F
Shinobi	TEL
Daytona	TEL
Autres titres	TEL

ARCADE SYSTEM 3 : 1490 F

SUPER STREET FIGHTER	**3990 F**
DRAGON BALL Z	3990 F
MORTAL KOMBAT	2790 F
DARK STALKER	TEL.
FINAL FIGHT	800 F

+ DE 150 TITRES DISPONIBLES - LISTE SUR DEMANDE TEL.

PSX SONY

PSX + 1 jeu au choix + Pér.	4 490 F
Joypad	300 F
Memory Card	300 F
Ridge Racer	590 F
Toshinden	590 F
Raiden Project	590 F
Cyber Sled	590 F
Autres titres	TEL

FRAIS DE PORT JEU 30 F CONSOLE 50 F
CHEQUE À L'ORDRE DE R. BILLARD
BON DE COMMANDE SUR PAPIER LIBRE

NEWS

QUAND LE CHAT EST LÀ... LA SOURIS DANSE QUAND MEME!

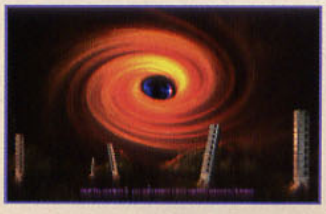
A ma droite, dans le rôle du chat, je vous présente Sega. "Leader mondial du jeu interactif", comme ils aiment à le dire...
A ma gauche, une société qui concentre actuellement toutes ses énergies (et consume une bonne partie de son personnel) sur la sortie d'une nouvelle console du nom de Playstation, j'ai nommé Sony. Au milieu, on met la Saturn (et pas loin, Microsoft, qui est à l'origine de la création du système de développement de jeux sur Saturn), on mélange le tout et on en arrive à cette publicité parue dans un magazine professionel anglais du nom de "CTW"...

Pas facile, hein? Mais on va vous aider. Regardez bien la première ligne en haut à droite de la page, vous pourrez y lire que Psy Q propose un système permettant de développer ses jeux sur une Saturn grâce à une cartouche particulière et un PC relativement puissant. Jusque-là, rien d'anormal, la Saturn est un standard... Maintenant, jetez un œil au logo en bas à droite de la pub... Vous avez bien lu, Psy Q est une filiale de Sony! Cette même société qui va sortir la Playstation. Vous voyez un peu tout ce que ça implique?

Tu veux en savoir plus, épater tes copains?
Tiens-toi au courant des dernières nouveautés Jeux, Consoles, Mangas, sur le
3615 CONSOLESPLUS

MORTAL KOMBAT III, ET MOI, ET MOA, EMOI...

Devant l'avalanche de courrier que suscite Mortal Kombat, nous nous sommes débrouillés pour vous récupérer les quatre dernières images (certainement de l'introduction) du jeu. En revanche, les informations relatives au développement chez Midway sont des plus confidentielles, et bien malin celui qui arrivera à leur tirer les vers du nez. On peut quand même vous dire que l'Indien que vous voyez en photo n'est autre qu'un des programmeurs! Le jeu en arcade devrait arriver en début d'année scolaire en France.



ODEUR DE SOUFRE

Hell, c'est un univers cyberpunk pour une distribution hollywoodienne. Dennis Hopper, Grace Jones et Stephanie Seymour (sacrée "corps des années 90" par le magazine "Self") se partagent la vedette, en incrustation dans des décors en images de synthèse! Si vous aimez les sectes sataniques, les armes high-tech et les histoires sordides, Hell est fait pour vous.

Hell devrait sortir sur 3DO dans le courant du mois de mai.

... EN BREF ... EN BREF ... EN BREF ...EN BREF ...EN BREF ...

→ Mirage annonce la sortie d'une borne d'arcade de Rise of the Robots. Les ventes du jeu ont d'ailleurs été, de par le monde, plutôt bonnes, et cette nouvelle version disponible exclusivement en arcade comprendra de nouveaux personnages ainsi que des modes de jeu différents (vous ne serez plus obligé de choisir un seul et unique robot en mode 1 joueur). Espérons que le jeu d'arcade ne sera pas du même calibre que le jeu sur consoles...

→ L'éditeur de BD Les Humanoïdes associés vient d'annoncer la création d'un département multimédia, Métal Hurlant Production, en vue d'adapter ses BD sur CD-Rom. Psygnosis s'occupera du développement du premier jeu d'aventure, tiré de "La Caste des méta barons". Avis aux amateurs...

→ Nintendo étonne à plus d'un titre en ce moment: d'une part, on a appris récemment que l'Ultra 64 et le Virtua Boy ne seraient pas commercialisés en Europe avant le printemps de l'année prochaine; d'autre part, cette société s'associe avec de nombreux éditeurs que nous n'avions pas coutume de voir "traîner" dans notre petit milieu. C'est ainsi que la société américaine Angel, à l'origine des effets spéciaux de "Lawnmower Man", et du vidéo clip de Peter Gabriel, "Kiss That Frog", vient de signer un accord avec Nintendo en vue de développer un jeu en 3D sur Ultra 64.

→ Apprenez que Silicon Graphics vient de fusionner avec deux sociétés indépendantes, Alias (à l'origine de Donkey Kong Country, et créatrice de la plate-forme de développement graphique de l'Ultra 64) et Wavefront . De plus, Silicon Graphics annonce une baisse de prix conséquente de ses stations de travail personnelles de 20% d'ici à la fin de l'année.

→ L'Union soviétique n'est vraiment plus ce qu'elle était! Figurez-vous que va se tenir pour la première fois dans ce pays une exposition de jeux, en association avec le Supergames, l'ECTS et Amuse Expo 95. Celle-ci se tiendra à Moscou du 7 au 10 décembre 95: si vous êtes dans le coin à ce moment-là, allez donc jetez un œil, vous risquez de vous amuser. Nous, on envoie Ze Killer!

bloodshot™

DE L'ACTION EN 3D

DETRUIS

LES ALIENS SANGUINAIRES A TRAVERS DES LABYRINTHES TRUFFÉS DE PASSAGES SECRETS

- 10 ARMES DIFFÉRENTES
- DÉPLACEMENT HYPER FLUIDE
- 12 NIVEAUX D'ACTION FRÉNÉTIQUE
- 1 A 2 JOUEURS SUR ÉCRAN DIVISÉ

TRUCS & ASTUCES
au 36.68.10.25*
et sur le
36.15 ACCLAIM

DOMARK®

MEGA DRIVE MEGA-CD

Distribué par ACCLAIM Entertainment S.A.

© Domark Group Ltd 1994, Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW 15 1PR, England. All Rights reserved. TM designates a trademark of. All rights reserved. Sega, Mega-CD and Mega driver are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment TM, ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

SQUARE SOFT/SFC
AVENTURE
avril (import)

Chrono Trigger est sans doute le jeu de rôles le plus attendu depuis Final Fantasy VI. Un nouveau produit Square Soft qui ne devrait décevoir personne. Après une démo à couper le souffle, il n'est pas inutile d'inspirer à fond avant de commencer à jouer! Dès l'abord, vous serez agréablement surpris de voir les ennemis à l'écran, tout comme de n'avoir pas à subir de temps d'attente avant les combats. Ceux-ci se déroulent instantanément, dans le même mode de visualisation que lors des déplacements! Il faut être rapide car les monstres n'attendent pas leur tour pour attaquer! Il s'agit du fameux Active Battle System 2, déjà utilisé dans Final Fantasy (ABS; cf C+ n° 41, p. 39): tout est effectué en temps réel, alors ne perdez pas trop de temps dans les options. Bien entendu, vous utiliserez des techniques de magie et, chose intéressante, il est possible de combiner les sorts de plusieurs personnages pour en créer un à la puissance multipliée! L'équipement reste classique, avec différentes armes et potions... Plus étonnant: grâce à un objet, vous pourrez connaître le nombre de points de vie des ennemis affrontés. Le scénario vous propose de vous déplacer à travers plusieurs époques, et chaque voyage sera agrémenté d'histoires annexes qui viendront se mêler à votre mission initiale. Au cours de l'aventure, par exemple, vous allez rencontrer R66-Y, un robot en sale état. Dûment réparé par vos soins, il vous permettra de continuer d'avancer dans le jeu. Quand il retrouve ses amis, ceux-ci le rejettent: ce n'est plus un des leurs, il a été reprogrammé. Les sauts dans le temps s'enchaînent, vous plongeant dans des histoires totalement différentes suivant les époques. On se croirait presque dans le série TV "Code Quantum"! La musique est particulièrement réussie, participant activement à l'ambiance, très particulière, de Chrono Trigger! Signalons deux options de jeu, pour finir sur une note pratique: on peut, avec le bouton Y, placer le carré d'options en haut ou en bas de l'écran et, si vous gardez le bouton B appuyé, les personnages se mettent à courir.

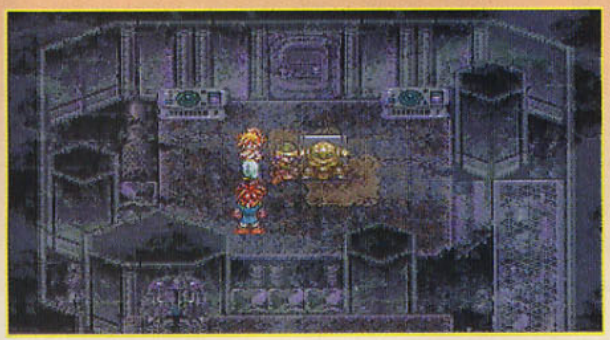
Le Dragon mécanique s'avère un adversaire coriac. Détruisez d'abord sa tête, sinon il se régénère!

Trois ennemis vaincus vont vous servir à combler le vide que vous devez franchir.

En voilà, une jolie voiture! Et si on faisait la course?

Une combinaison de trois magies qui devrait faire mal...

Mal envoie une magie que Chrono attrape au vol, puis place sur sa lame avant que celle-ci ne perce le flanc d'un monstre.



R66-Y, un robot très utile.

Cette princesse se révèle redoutable. Elle peut charmer Chrono et le retourner contre ses amis!

Voilà un manoir bien lugubre...

AD 600, en route pour l'aventure.

Une petite scène d'action, avec cette course de voitures! La distance vous séparant de l'arrivée est symbolisée par un petit dessin en bas de l'écran.

Surgical Strike

Aux commandes de votre véhicule futuriste, genre navette sur coussin d'air, vous sillonnez les rues d'une ville en guerre. Des cibles vous indiquent les objets (chars, missiles, hommes...) à détruire à l'aide de votre viseur que vous dirigez à l'écran. Une carte générale vous montre le détail des rues à nettoyer. Plusieurs armes sont disponibles et il vous suffira de les sélectionner. Les séquences vidéo sont nombreuses et, pour chaque objet détruit une petite animation bien guerrière s'affiche.

Vous avez tiré sur cet homme: l'animation vous montre comme vous avez bien visé.

La cible et votre viseur sont clairement indiqués sur votre écran.

SEGA/MCD
JEU DE TIR
mai

Votre véhicule futuriste. Il explose régulièrement, alors prenez le plus de virages possible pour éviter les tirs ennemis.

Une carte générale vous montre les emplacements des cibles dans le dédale des rues.

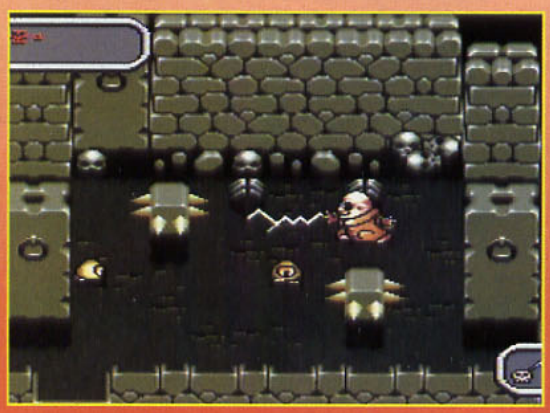
Addams Family Values

Addams Family Values est apparu pour la première fois sur écran lors du CES de Las Vegas 1994! Longuement retardé après quelques problèmes entre distributeurs et développeurs, Ocean se décide enfin à nous sortir ce jeu d'aventure et d'action. En effet, dans ce troisième épisode de la surprenante famille Addams, il n'est plus question de jeu de plates-formes. Vous incarnez ici Oncle Fester, le grand chauve sympathique, et devez tenter par tous les moyens de retrouver la trace de Baby Pupert. Ce jeune bambin a été enlevé par la diabolique nurse Debbie Jellinsky. Addams Family Values ressemble fort à Zelda par ses graphismes. Il vous mènera dans des endroits aussi variés qu'étonnants. Promis juré, on vous dira tout, tout, tout sur ce jeu dans le numéro du mois de mai de Consoles+.

La porte du jardin ne s'ouvrira que lorsque vous aurez trouvé le bon interrupteur.

OCEAN/SNIN
AVENTURE
mai

Afin d'atteindre l'interrupteur, il vous faudra d'abord détruire cet horrible monstre.



Fester dispose d'une arme très efficace contre les ennemis: des rayons paralysants sortent de ses mains!

L'écran de Game Over vous mettra mal à l'aise... et ce grâce au mode 7 de la SNIN: distorsions et effets de transparence sont au rendez-vous.

Tu veux en savoir plus, épater tes copains? Tiens-toi au courant des dernières nouveautés Jeux, Consoles, Mangas sur le
3615 CONSOLESPLUS

World Heroes 2 Jet

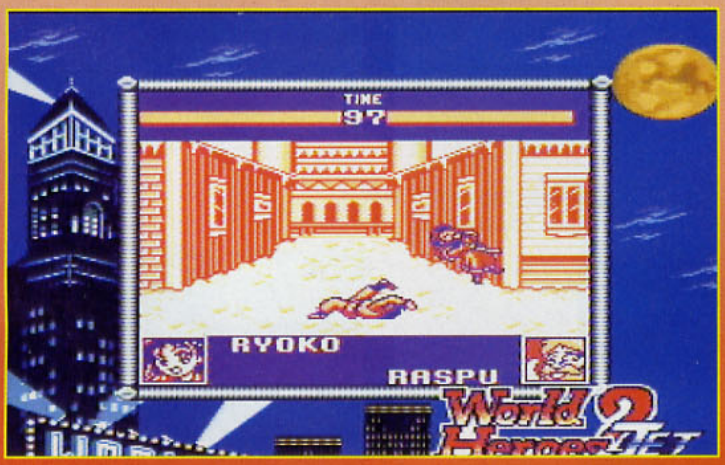
TAKARA/GB
BASTON
mai

L'attaque spéciale de Janne la transforme en aigle dévastateur.

Sur les traces d'un excellent Samurai Shodown ou d'un non moins transcendant Fatal Fury, ce World Heroes 2 Jet fait partie de ces transfuges qui passent sans complexe de la Neo Geo aux 16 bits, puis à la Game Boy... Seize combattants sont proposés: chacun d'entre eux a ses propres mouvements de combat et un coup spécial fulgurant. Vous choisissez la durée des affrontements et le niveau de difficulté sur l'écran d'options, avant de sélectionner votre personnage et son adversaire en mode Entraînement. Après vous être échauffé, le mode Tournoi vous permet d'affronter tous les personnages du jeu, un à un. Vous pouvez aussi jouer à deux en déterminant au préalable les statuts des deux combattants en attaque, défense et vitesse. Un jeu assez complet à la difficulté variable selon les combattants sélectionnés.

Vos seize combattants, de toutes les couleurs avec la Super Game Boy! Magique...

Fuuma, célèbre pour ses plaquages, et Mudman, porteur d'un masque-bouclier.



Ryoko, mignonne et très performante.

NBA JAMTE
449 F
Vous achetez 2 jeux
10 %
sur le moins cher des deux

CONSOLE GAMES

SATURN + JEU	3 990
PSX + JEU	3 990
NEO CD + JEU	3 490
32X + JEU	990
3 DO + JEU	2 990

VPC : CONSOLES GAMES - 153, rue E. Gruyelle
62110 HENIN-BEAUMONT - Tél. 21 76 23 26
102 Bis, Rte de Lille-62300 LENS - Tél. 21 67 48 10

NEUF - OCCASION - REPRISES
POUR COMMANDER TEL AU
21/76/23/26 (Paris faire le 16)

SUPER NES	neuf	occase	reprise
Console 50/60 hz+jeu	849	650	450
International soccer	398	300	200
NBA JAMTE	449	350	250
Mario Kart	249	190	100
Mickey mania	249	190	100
Ghoul Patrol	190	150	100
DBZ 4	299	250	150
Fatal Fury Special	390	290	200
Secret of Manat	449	300	200
Final Fantaisy 6	449	350	250
E. JIM	398	300	200
Tiny Toons	99	—	—
Soccer Shoot out	249	190	100
Samouraï	449	350	250
Super Metroïd	190	150	100

MEGADRIVE	neuf	occase	reprise
Console + jeu	590	390	300
Road Rash 3	379	300	200
Fifa 95	379	300	200
Story of thor	379	300	200
DBZ	279	—	—
Virtua Racing	390	300	200
Yuyu Akushoz	349	250	150
NBA JAMTE	449	300	200
Samouraï	449	300	200
E. JIM	389	300	200
E. Champion	99	—	—
Ayrton Senna	90	—	—
Mortal Kombat 2	190	—	—
Bomberman	349	290	200
Clayfighter	379	300	200
Stroumph	349	290	200
Mr Nutz	349	290	200

PSX	neuf	occase	reprise
Console + jeu	3990	3500	3000
Ridge Racer	499	390	300
Tashiden	499	390	300
Kileak the blood	499	390	300
Space Griffon	499	390	300
King's field	549	390	300
Raider	590	390	300
Rayman	499	390	300
Parodius	499	390	300
Mortor toon	499	390	250
Cyber sled	499	390	300
Phylosoma	499	390	300
Joypad	299	—	—
Memory Card	249	—	—
Tekken	499	390	300

3 DO	neuf	occase	reprise
Console + jeu	2990	2500	2000
Super SFX	375	290	200
Theme park	349	290	200
Korps Killer	375	290	200
Return fire	349	290	200
Nova Storm	349	290	200
Samouraï	349	290	200
Jammit (Basket)	290	tél	tél
Fifa	349	290	200
Nead for Speed	349	290	200
Shock Wave	290	190	—
Total éclipse	250	190	—
Orion off Road	250	190	—
Joypad 6 B	190	—	—

SATURN	neuf	occase	reprise
Console + jeu	3890	3490	3000
Daytona USA	499	tél	tél
Victory Goal	499	tél	tél
Gotha	499	—	—
Glae Racer	499	tél	tél
Panzer Dragon	499	tél	tél
Virtua Fighter	499	tél	tél
Memory card	249	tél	tél
Joypad	299	tél	tél

JAGUAR	neuf	occase	reprise
Console + jeu	1790	1490	1000
Iron Soldier	398	300	200
Canon fooder	398	300	200
Rayman	398	300	200
Syndicate	398	300	200
Theme Park	398	300	200
Alien	398	300	200
Val d'Isère	398	300	200
Doom	398	300	200
Joypad	299	—	—

NEO GEO	neuf	occase	reprise
Console + jeu	1790	—	—
Samouraï 2	890	—	—
Steet Hoop	990	—	—
Nan 75	190	—	—
Super Spy	190	—	—
Side Kiks 2	690	590	300
Side Kiks 1	590	300	200
Fatal Fury 2	290	250	150

NEO CD	neuf	occase	reprise
Console + jeu	3490	2900	2000
King of fighter 94	349	290	200
Samouraï 2	349	290	200
Steet Hopp	349	290	200
View Pint	349	290	200
Mutation Nation	349	290	200
Fatal Fury 3	349	290	200
Side kiks 3	349	290	200

GOODIES

Mangas ..... à partir de 30 F
K7 vidéo ..... 129 F
Figurines ..... 79 F

ENVOI COLISSIMO
48 Heures
Jeu : 20F, Console : 50F, CRBT : 30F
Règlement : CB, chèque, CRBT

Wayne Gretzky's NHLPA All Stars

Pour sa première simulation de hockey sur Megadrive, Time Warner n'y va pas avec le dos de la cuillère: une licence pour trois ans a été passée avec le meilleur buteur de la NHL, j'ai nommé Wayne Gretzky. Le jeu proposé vous permettra de vous affronter à quatre simultanément. Vous pourrez choisir 32 équipes (dont 6 internationales), qui comptent en tout près de 600 joueurs. Alors, convaincu? Non? Eh bien, maintenant regardez les photos... Alors?... Oui! Les sprites sont plus grands, la vue inhabituelle et les graphismes sont vraiment impressionnants. Il vous en faut plus? Apprenez que vous aurez la possibilité d'échanger des joueurs, de construire des équipes et tout ça pour participer à l'un des quatre modes de jeu offerts: Simulation, Arcade, Entraînement ou Tournoi. Alors, heureux?

Une petite séquence vidéo vous explique pourquoi une faute a été sifflée...

Retour sur un but, en une petite séquence vidéo explicative.

En mode Practice, vous aurez tout loisir de travailler le jeu d'équipe.

TIME WARNER/MD
SIMULATION DE HOCKEY
mai

Les phases de combat (que serait le hockey sans baston?) sont assez bien travaillées.

Totally Brutal

Plus qu'une adaptation, Totally Brutal est une amélioration de Brutal sur Megadrive. Deux nouveaux personnages, Psycho Kitty et Chung Poe, ont été rajoutés. Mais ce n'est pas tout: les anciens personnages disposent de coups spéciaux inédits et tous les niveaux ont été complètement redessinés en 256 couleurs. Mieux même: il y a quatre niveaux supplémentaires et le mode de jeu Bataille fait son apparition. Le moins qu'on puisse dire, c'est que Gametek a opéré un sérieux lifting pour profiter des avantages de la 32X. Espérons que ce jeu de baston humoristique tiendra toutes ses promesses.

En plus compliqué, c'est possible?

Toujours autant d'humour dans Totally Brutal.

Les graphismes sont en 256 couleurs.

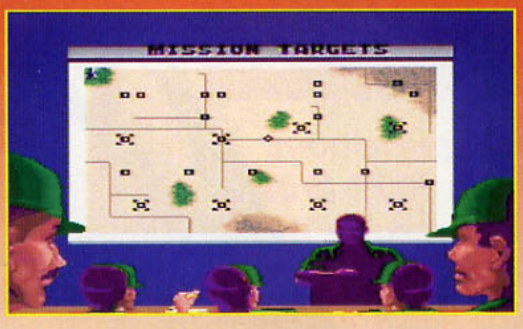
Les anciens personnages ont de nouveaux coups spéciaux.

GAMETEK/32X
BASTON
avril

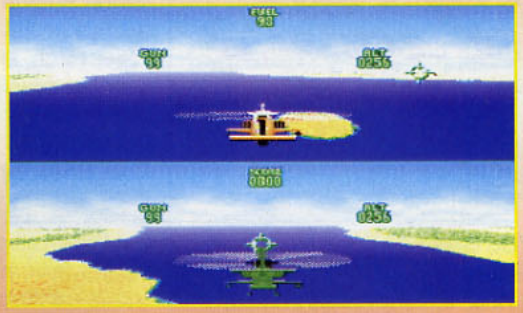
PREVIEWS

Air Cavalry

Ce n'est pas une simulation de vol, ce n'est pas un jeu de tir, c'est une simul'action! Aux commandes d'un hélicoptère, vous survolez trois zones de combat au choix: l'Indonésie, l'Amérique centrale et le Moyen-Orient. Au cours d'un briefing, vos supérieurs vous présentent les objectifs de votre mission, qu'il s'agisse de la destruction d'un certain nombre de chars, de porte-avions, de vaches enragées, etc. L'emplacement de ces objectifs est indiqué sur une carte présentée avant votre décollage. Selon la mission, vous pilotez un des trois hélicoptères du jeu. Leur puissance est différente, tant en vitesse qu'en armement, mais le mode d'attaque demeure le même: un viseur cible l'ennemi, vous sélectionnez votre arme et tirez. Vous pouvez également jouer à deux en équipe ou adversaires avec un combat d'hélicos à la clef. De multiples rotations, chères au fameux mode 7 de la SNIN, agrémentent l'animation.



Vous survolez des îles. Votre viseur, sympa, locke tout seul les objectifs à détruire...



En mode 2 joueurs ennemis, le but de la mission est d'anéantir l'autre.

L'hélicoptère Apache, sa puissance de feu et ses munitions de base.

Deux hélicos alliés se partagent le boulot sur leur moitié d'écran respective.

GAMETEK/SNIN
SIMUL'ACTION
mai

ALLO GAMES

ARTICLES DBZ !

ACHAT - VENTE - ECHANGE

ECHANGEZ VOS JEUX VIDEO POUR
25 FRS SEULEMENT
(JEUX DE MEME ANNEE DE PARUTION)

ECHANGE PAR CORRESPONDANCE : 25 FRS + FRAIS de PORT

+ DE 1500 JEUX EN STOCK

ARCADES !

DES CENTAINES DE JEUX D' OCCASIONS OU NEUFS A DES PRIX IMBATTABLES .

ET LES AUTRES ... (V. P. C. CONTACTEZ-NOUS)

DU LUNDI AU SAMEDI : DE 10 H 00 À 19 H 30 NON-STOP.

151 RUE de VAUGIRARD, 75015 PARIS
M° : FALGUIERE ou PASTEUR
TEL : 47 34 22 53

13 RUE CONDORCET, 75009 PARIS
M° : ANVERS ou POISSONNIERE
TEL : 44 53 97 93

ALLO GAMES SE RESERVE LE DROIT DE REFUSER CERTAINS JEUX . OFFRE D'ECHANGE VALABLE UNIQUEMENT POUR LES JEUX SUR CARTOUCHES. TOUTES LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS.PHOTOS NON CONTRACTUELLES. RCSPARIS A 398 157 230

US GOLD : AU B
(SOUS L

D'US, Gold n'en a que le nom. Cette compagnie à 100% britannique est un vétéran sur le marché des logiciels et des jeux vidéo. Ce mois-ci, elle nous ouvre ses portes... Les projets de demain, ceux d'après-demain, la politique de l'éditeur par rapport aux nouvelles consoles, vous saurez tout sur US Gold

L'activité principale d'US Gold consiste à racheter des licences pour développer des jeux à partir de celles-ci. The incredible Hulk, Indiana Jones and the Last Crusade TM et World Cup USA 94 en sont de célèbres illustrations. Leur dernière acquisition en matière de licences concerne les Jeux olympiques d'Atlanta, en 1996. Izzy, la mascotte officielle, s'est déjà transformée en pixels dans un jeu de plates-formes sur MD et SNIN. Beaucoup d'autres jeux devraient suivre d'ici à un an.
La société, en bonne forme financière, a récemment étendu ses activités à la programmation en interne, avec Silicon Dream, une équipe de programmeurs située à Branbury. Avec un effectif important (une centaine de personnes à Birmingham, plus trente-cinq autres pour Silicon Dream), US Gold est une des rares firmes à s'être imposée sur un marché dominé par les Américains et les Japonais. Son regard se porte aujourd'hui vers le futur, ce qui laisse présager un avenir ludique radieux.

Silicon Dream, à Branbury.

Rachel nous montre la bouteille de bière Fever Pitch: une idée qui a du goût.

Cuckoo Wharf, le siège d'US Gold. Cuckoo, c'est nous !

QUAND SIMON PARLE DE SILICON

Simon Rudkin est chef de projet sur Fever Pitch, le premier jeu développé en interne par Silicon Dream. Pour Consoles+, il parle.

CONSOLES+: Simon, quel est le rôle de Silicon Dream au sein d'US Gold?
SIMON: Silicon Dream est la première équipe de développement en interne. Elle a été créée pour concentrer les efforts d'US Gold sur les 32 bits.

C+: Doit-on comprendre que les prochains jeux US Gold seront sur Saturn et PS-X ?
SIMON: Oui. Fever Pitch est un produit de transition. Nous pensons, avec ce jeu, que les limites des consoles 16 bits sont atteintes. Nous allons désormais nous concentrer sur les 32 bits, et pourquoi pas les 64 bits.

C+: Cela signifie que vous ne développerez plus sur 16 bits?...

SIMON: Exactement. Par contre, nous n'allons pas abandonner le PC qui, a mon avis, gardera une place importante dans l'ère multimédia qui s'annonce.

C+: US Gold a acquis la licence des Jeux olympiques d'Atlanta, qui auront lieu en 1996. A quand les prochains jeux basés sur cette licence?
SIMON: Si l'on exclut Izzy, qui n'a pas été développé en interne, le premier jeu Silicon Dream basé sur cette licence devrait être prêt d'ici à un an.

C+: Peut-on voir votre studio de développement?
SIMON: Non, désolé.

C+: Peut-on photographier les Silicon Graphics que vous utilisez?
SIMON: Non plus.

C+ : Bon, est ce qu'on peut au moins vous prendre en photo en train d'embrasser une plante verte?
SIMON: Mais avec plaisir!

INDIANA JONES' GREATEST ADVENTURE

MD - JUIN 95
Basé sur la trilogie cinématographique d'"Indiana Jones", ce jeu de plates-formes est en fait l'adaptation sur Megadrive de la version Super Nintendo développée par Factor Five (testé dans Consoles n° 38). 16 méga de données pour 28 niveaux de jeu, autant dire que vous en aurez pour votre argent. Le Mode 7 a bien évidemment disparu, mais les programmeurs ont apparemment pallié ce problème sans rien perdre en jouabilité. La bande sonore a même été améliorée.

Que serait Indy sans son fouet?

Pas besoin de dessin! Les graphismes sont réussis.

Cette séquence est tirée de "Indiana Jones et le temple maudit".

OUT DU TUNNEL (MANCHE)

FEVER PITCH

SNIN-MD - JUIN 95
Fever Pitch est le premier jeu à avoir été développé en interne par Silicon Dream, l'équipe d'US Gold située à Branbury. Cette simulation de football multi-joueurs (5 sur SNIN, 8 sur MD) ajoute une touche de beat-them-up avec des personnages spéciaux (décidément, les Anglais ne sont pas près d'oublier Eric Cantona). Striker, par exemple, n'a pas son pareil pour tirer des boulets de canon. Badger enfonce la défense adverse à grands coups de coude et Tricky fait semblant de tomber pour obtenir un penalty. Les joueurs ont été modelés avec des Silicon Graphics, des stations de travail ultrapuissantes. La version 32 X devrait sortir un mois plus tard.

Tricky est un des nombreux joueurs spéciaux.

On ne peut avoir deux joueurs humains de la même équipe sur l'écran en même temps.

Il est possible de donner un effet à la balle.

IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC RINGS

SNIN-MD - JUIN 95
Premier jeu à utiliser la licence des jeux d'Atlanta en 1996, Izzy est tout simplement la mascotte officielle des futurs Jeux olympiques. Cette drôle de patate bleue se prend pour Sonic dans un jeu de plates-formes amusant. Si elle n'est pas aussi rapide, Izzy est bien plus marrante que le hérisson et n'hésite pas à dévoiler ses talents sportifs pour récupérer les anneaux olympiques. Tir à l'arc, escrime, lancer de javelot et autres, Izzy a plus d'une corde à son arc, et en aura bien besoin pour terminer les huit niveaux et les six tableaux-bonus du jeu.

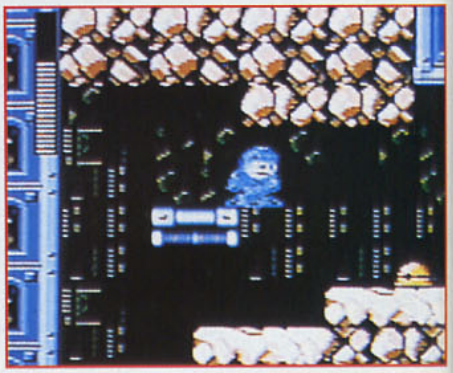
Izzy fait du plongeon acrobatique (MD).

Izzy a la pêche, pour une patate (SNIN)!

Izzy champion de tir à l'arc (SNIN).

MEGAMAN

GAME GEAR -MAI 95
Megaman sur Game Gear, c'est une première. Le héros fétiche de Capcom reprend du service dans quatre niveaux tirés de ses précédentes aventures (plus cinq tableaux-bonus et des niveaux secrets). On retrouve tous les ingrédients du succès de Megaman: des niveaux énormes, des armes efficaces et de gros boss bien méchants.


Megaman modèle réduit.

ESPACE 3 games

SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	299,00
ANIMANIACS	349,00
BATMAN ET ROBIN	**399,00**
BLACK HAWK	399,00
CANON FODDER	449,00
DEMON'S BLAZON	449,00
DONKEY KONG COUNTRY	**489,00**
DRAGON	399,00
DRAGON BALL Z 3: L'ultime Menace	489,00
EARTH WORM JIM	**399,00**
EQUINOX	**299,00**
FATAL FURY 2	299,00
FATAL FURY SPECIAL	449,00
F1 POLE POSITION 2	399,00
JOHN MADDEN 95	479,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00
KICK OFF 3	369,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	399,00
LE ROI LION	**399,00**
LE RETOUR DU JEDI	**399,00**
MAXIMUM CARNAGE(SPIDERMAN)	249,00
MORTAL KOMBAT 2	**489,00**
NBA LIVE 95	**479,00**
NBA JAM	**399,00**
NBA JAM T.E	**399,00**
NFL QUATERBACK 95	549,00
NHL 95	479,00
NIGEL MANSEL INDY	299,00
POWER DRIVE	399,00
PSG SOCCER	249,00
RISE OF THE ROBOT	**299,00**
SAILOR MOON	399,00
SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
SHAQ FU	449,00
SOULBLAZER	449,00
SPARKS TER	399,00
SPIDERMAN TV	499,00
STAR GATE	499,00
STREET RACER	**299,00**
STROUMPFS	299,00
STUNT RACE FX	449,00
SUPER BOMBERMAN 2	399,00
SUPER INDIANA JONES	429,00
SUPER PUNCH OUT	449,00
SUPER STREET FIGHTER	499,00
SYNDICATE	449,00
TETRIS+ DR MARIO	389,00
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	**399,00**
WARLOCK	499,00
WOLFENSTEIN 3D	299,00

*NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO :PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
GENIAL !!! ** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F

PROMO SUPER NINTENDO

MICKEYMANIA	**199,00**
ART OF FIGHTING	199,00
BUBSY	199,00
CLAYMATE	199,00
CHOPLIFTER 3	199,00
DAFFY DUCK	199,00
DINO DINNIS SOCCER	199,00
DOUBLE DRAGON	149,00
EMPIRE STRIKE BACK	199,00
F1 POLE POSITION	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00
HYPER V BALL	199,00
JIMMY CONNORS	199,00
JURASSIC PARK 2	199,00
LE COBAYE	199,00
LEGEND	199,00
LEMMINGS 2	199,00
STAR WING	**99,00**
MICRO MACHINES	199,00
MORTAL KOMBAT	149,00
PARODIUS	199,00
PILOT WINGS	99,00
PITFALL	199,00
SKYBLAZER	199,00
SMASH TENNIS	199,00
SUPER KICK OFF	149,00
SUPER R TYPE	99,00
SUPER SWIV	199,00
SUPER TURN N BURN	199,00
TERMINATOR 2	199,00
TINY TOON	199,00
VORTEX	199,00
WING COMMANDER 2	149,00
WORLD LEAGUE BASKET	199,00
WWF RAW	299,00

MEGADRIVE

AERO THE ACROBAT(EUR)	299,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	429,00
BLOOD SHOT (EUR)	449,00
CANNON FODDER	399,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**249,00**
DRAGON(EUR)	299,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00
ECCO THE DOLPHIN 2	399,00
FATAL FURY II (JAP)	399,00
FIFA SOCCER 95(EUR)	**379,00**
FLINK(EUR)	369,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 95	399,00
KICK OFF 3 (EUR)	299,00
LAND STALKER (EUR)	399,00
LA LEGENDE DE THORE (EUR)	449,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	499,00
NBA JAM (EUR)	**399,00**
NBA JAM T.E (EUR)	**39900**
NBA LIVE 95 (EUR)	399,00
NFL QUATERBACK 95	499,00
NHLPA 95 (EUR)	399,00
PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	399,00
PRINCE OF PERSIA (EUR)	199,00
PROBOTECTOR (EUR)	399,00
PSG SOCCER (EUR)	349,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	249,00
ROAD RASH 3(EUR)	369,00
ROCK AND ROLL RACING (EUR)	425,00
RUGBY WOLD CUP (EUR)	399,00
SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	449,00
SHINING FORCE II (EUR)	399,00
SOLEIL (EUR)	425,00
SPARKSTER (EUR)	369,00
SPIDERMAN TV (EUR)	449,00
STAR GATE (EUR)	449,00
STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
SYNDICATE (EUR)	399,00
URBAN STRIKE (EUR)	**299,00**
X MEN 2 (EUR)	399,00
WARLOCK (EUR)	449,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	299,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette **790 F**

BONKERS (MICKEY)	495,00
BREATH OF FIRE	539,00
CLAYMATE	199,00
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	449,00
DRAGON VIEW	449,00
FINAL FANTASY 3	549,00
JOHN MADDEN 95	395,00
LEGEND	199,00
LORDS OF THE RINGS	495,00
MEGAMAN X 2	495,00
MIGHT AND MAGIC 3	549,00
OBITUS	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	299,00
SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	449,00
STAR STREK NEXT GENERATION	249,00
STUNT RACE FX	299,00
SUPER METROID	299,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	299,00
TETRIS 2	399,00
TOP GEAR 3000	495,00
ULTIMA FALSE PROPHET	299,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	495,00
UNIRACER	399,00
WARIO WOODS	349,00
WIZARDRY 5	199,00
WORLD HEROES II	399,00
X MEN	495,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	199,00
FATAL FURY	199,00
MEGAMAN SOCCER	199,00
PRINCE OF PERSIA	199,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	**149,00**
STREET FIGHTER 2	**99,00**
STREET KOMBAT	149,00
VORTEX	**199,00**
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**

MEGA PROMOS M.D

ALIEN 3 (EUR)	**149,00**
AGASSI TENNIS (EUR)	**99,00**
BUBSY (EUR)	**149,00**
BALL Z (EUR)	**129,00**
BART'S NIGHTMARE (EUR)	**99,00**
BUBSY 2 (EUR)	**199,00**
CASTELVANIA 'USA)	**199,00**
CHAKAN (EUR)	**149,00**
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	**149,00**
DRAGON BALL Z (EUR)	**299,00**
E.A HOCKEY + J.MADDEN	**99,00**
ETERNAL CHAMPION (EUR)	**149,00**
FANTASY ZONE (EUR)	**99,00**
FIFA SOCCER 95	**379,00**
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	**149,00**
JAMES POND 3 (EUR)	**149,00**
JOHN MADDEN 94 (EUR)	**149,00**
KLAX (EUR)	**99,00**
LEMINGS 2 (EUR)	**199,00**
LHX ATTACK CHOPPER (EUR)	**149,00**
LOTUS 2 (EUR)	**149,00**
MICKEY DONALD (EUR)	**159,00**
MICKEYMANIA (EUR)	**199,00**
MORTAL KOMBAT (EUR)	**199,00**
PITFALL (EUR)	**199,00**
ROBOCODE (JAP)	**99,00**
SHAQ FU (EUR)	**195,00**
SMASH TV (EUR)	**99,00**
STREET FIGHTER (JAP)	**149,00**
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	**299,00**
TWO CRUDE DUDES (EUR)	**99,00**
ZOOL (EUR)	**99,00**

SUPER FAMICOM

COTTON 100%	249,00
CHRONO TIGER *	**TEL**
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	**299,00**
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	**590,00**
FATAL FURY SPECIAL	**299,00**
NOSFERATU	**399,00**
RAMNA 1/2 4	**199,00**
R TYPE 3*	299,00
SONIC BLASTMAN 2	399,00
YUYU HAKUSHO 2	449,00

(* : DBZ4, DBZ5,FATAL SURY SPECIAL, ...)

GIGA PROMO S.F.C

DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3	**299 F**
RAMNA 1/2 4	**199 F**
FATAL FURY SPECIAL	**299 F**
IMPERIUM	99,00
SPACE ACE	149,00
HUMAN GP	149,00
ROYAL CONQUEST	99,00
RUSHING BEAT	99,00
TINY TOON	**99,00**
SUPER PINBALL	199,00
RUHING BEAT SHURA	**199,00**
MAGIC JHONSON SUPER DUNK	199,00
ART OF FIGHTING	**149,00**
ASTRO GOGO	199,00
EYE OF THE BEHOLDER	199,00
FIRE EMBLEM	199,00
TURICAN	99,00
SUPER METROID	199,00

ACCESSOIRES

☞ **2 MANETTES SANS FIL PRO6**	**299 F**
☞ **SUPER ADVANTAGE ASCII**	**249F**
☞ **MANETTE ASCII**	**99F**
☞ **ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE**	**395 FF**
☞ **ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO**	**129 FF**
☞ **ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE**	**199 FF**

☞ **SUPER GAME MAGE 379 FF**

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F

CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE
N° 4 A11 129 F

DRAGON BALL Z : LE FILM129 F

SEGA 32 X

SEGA 32 X	***1290 F***
COSMIC CARNAGE	449,00
DOOM	449,00
GOLF 36 GREAT HOLES	449,00
METAL HEAD	449,00
MORTAL KOMBAT 2	TEL
SPACE HARRIER	449,00
STAR WARS	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS - M° Ledru-Rollin
TEL :(1)43 45 93 82

LILLE
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43
44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

STRASBOURG
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

3 DO

3DO PAL FZ10- (Plein écran fontionne avec tous les jeux)
+ ALONE IN THE DARK (français) 3.490 F
3DO PAL GOLDSTAR + 3CD 3.490 F

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANCAISE)	**375,00**	PATAANK	375,00
BURNING SOLDIER	375,00	PISTOLET	349,00
CANON FODDER	375,00	PLUMBERS (ADULTES)	375,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	QUARANTINE	299,00
CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/pièce	REAL PINBALL	299,00
		REBELL ASSAULT	**375,00**
CORPSE KILLER	399,00	RETURN FIRE	399,00
COVEN (ADULTES)	279,00	RISE OF THE ROBOT	375,00
CREATURE CHOCK	375,00	ROAD RASH	375,00
CRIME PATROL	375,00	SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
DEADELUS ENCOUNTER	375,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
DEMOLITION MAN	3999,00	SEAL OF PHARAON	375,00
DRAGON LORE	375,00	SEWER SHARK	275,00
FIFA SOCCER	375,00	SEX (ADULTES)	279,00
FLIGHT STICK(POUR SIMULATION)	590,00	SHADOW WAR	375,00
GEX	375,00	SHERLOCK HOLMES	299,00
GRIDDERS	375,00	SHOCK WAVE	375,00
GUARDIAN WAR	299,00	SHOCK WAVE : OP JUMPGATE	279,00
IMMERCENARY	375,00	STAR BLADE	375,00
JAMMIT	375,00	STAR CONTROL II	375,00
JOYPAD 6 BOUTONS	299,00	**SUPER STREET FIGHTER 2 X**	**375,00**
JOYPAD PANASONIC	349,00	SUPREME WARRIOR	375,00
MEGA RACE	375,00	THE ELEVENTH HOUR	375,00
MEGAZINE + DEMO	50,00	THE LOST EDEN	375,00
MICROCOSME	299,00	THEME PARK	375,00
MYST	375,00	THE HORDE	375,00
NEED FOR SPEED	375,00	**TOTAL ECLIPSE**	**299,00**
NOVASTORM	375,00	VIRTUOSO	375,00
OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00	WAY OF THE WARRIOR	299,00
OUT OF THIS WORLD	299,00	**WHO SHOT JOHNNY ROCK**	**299,00**

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 1790 F
CD JAGUAR - TEL

ALIEN VS PREDATOR	449,00	KICK OFF 3	TEL
BUBSY	399,00	SENSIBLE SOCCER	449,00
BRUTAL SPORT FOOTBALL	449,00	SYNDICATE	449,00
CANNON FODDER	449,00	TEMPEST 2000	449,00
CHECKERED FLAG II	449,00	THEME PARK	449,00
CLUB DRIVE	399,00	VAL D'ISERE	449,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	449,00	WOLFENSTEIN 3D	449,00
DOOM	449,00	ZOOL 2	399,00
IRON SOLDIER	449,00	MANETTE	299,00
KASUMI NINJA	449,00		

PLAY STATION

PSX + 1 JEU AU CHOIX 4.490 F

COSMIC RACE	590,00	RAIDEN PROJECT	490,00
CYBER SLED	490,00	RIDGE RACER	490,00
FIGHTING STICK	590,00	SPACE GRIFFON VFS	490,00
KILEAK THE BLOOD	490,00	STAR BLADE	490,00
MANETTE	299,00	TEKKEN	490,00
MEMORY CARD	249,00	TOSHINDEN	490,00
MOTOR TOON	490,00	TWIN GODESS	590,00

NEC

PC ENGINE GT 990 F

PC FX 3 990

BATTLE HEAT	590,00
GRADUATION	590,00
04 CHAMPION	99,00
CLOUDMASTER	99,00
CYBER CORE	49,00
FINAL SOLDIER	99,00
GOMOLA SPEED	69,00
NIKO NIKO	99,00
POWER SPORTS	199,00
STREET FIGHTER 2 '	199,00
SOLDIER BLADE	149,00
TV SPORT HOCKEY	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 94	199,00
BOMBERMAN + SODI 5+4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94 +SODI 5+4 MANETTES	399,00

CD

CIBER CITY ODEO	49,00
HELL FIRE	99,00
POMPING WORLD	99,00
ZERO WING	99,00

CDS

BURAI 2	149,00
DRACULA X	399,00
GRADIUS 2	299,00
HUMAN SPORT FESTIVAL	199,00
MONSTER MAKER	199,00
BABEL	69,00
KAZEKIRI	199,00
DRAGON BALL Z	549,00
SAILOR MOON COLLECTION	499,00

ARCADES CARD

ARCADE CARD + FATAL FURY 2	990,00
FATAL FURY 2	199,00
FATAL FURY SPECIAL	499,00
ART OF FIGHTING	299,00

MEGA CD

MULTIMEGA + 3 CD 2890 F

BATTLE CORP(EUR)	419,00
DUNE (EUR)	399,00
FIFA SOCCER (EUR)	349,00
MISTERY MANSION(EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**299,00**
NBA JAM (EUR)	399,00
NIGHT TRAP (EUR)	449,00
ROAD RASH (EUR)	399,00
SOULSTAR (EUR)	419,00
STARBLADE (EUR)	419,00
TERMINATOR (EUR)	99,00

NEO GEO

.NEO GEO + 1 MANETTE+ GHOST PILOT	1490 F
.NEO GEO + 1 MANETTE + SIDE KICK 2	1 990 F
.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2	99 F/u.
.CARTE DU FAN CLUB	200 F

Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING	490,00
ART OF FIGHTING 2	990,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	**790,00**
FATAL FURY II	590,00
FATAL FURY 3	TEL
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	990,00
SAMOURAI SHODOWN II	1290,00
SPINMASTER	690,00
STREET HOOP	990,00
SUPER SIDE KICK 2	**990,00**
SUPERT SIDEKICKS 3	TEL
TOP HUNTER	990,00
VIEW POINT	990,00
WIND JAMMERS	990,00
WORLD HEROE II	690,00
WORLD HEROES II JET	990,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD + SAMOURAI 2 3590 F

3 COUNT BOUT	399,00
AERO FIGHTER 2	399,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	449,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
BASEBALL STAR 2	399,00
DOUBLE DRAGON	TEL
FATAL FURY SPECIAL	399,00
FATAL FURY 3	TEL
GALAXY FIGHT	TEL
KING OF FIGHTER 94	449,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
LAST RESSORT	399,00
MUTATION NATION	449,00
SAMOURAI SHODOWN	299,00
SAMOURAI SHOWDOWN 2	449,00
STREET HOOP	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
TOP HUNTER	399,00
TRASH RALLY	399,00
VIEW POINT	449,00
WINDJAMMER	449,00
WORLD HEROES II JET	399,00

SATURNE Version PAL

SATURNE + VIRTUA FIGHTER 4.290 F

CLOCK WORK KNIGHT	449,00
DAYTONA USA	549,00
GALE RACER	490,00
GOTHA	490,00
MANETTE	349,00
PANZER DRAGON	490,00
VICTORY GOAL	490,00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❐ MEGADRIVE ❐ GAME BOY ❐
SUPER NES ❐ MEGA CD ❐ GAME GEAR❐
SUPER FAMICOM ❐ NEO GEO ❐

Mode de paiement : ❐ Chèque bancaire ❐ Contre Remboursement + 35 Frs ❐ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

TIPS

La rubrique de ce mois-ci est un peu différente de ce que vous avez l'habitude de lire. En effet, vous y trouverez beaucoup de tips, mais qui ne concernent que peu de jeux. Au menu, tout sur NBA Jam Tournament Edition (SNIN, MD), Toshinden (PS-X), Pitfall (MD, MCD), mais aussi Clockwork Knight (Saturn), Batman et Robin (SNIN) et Jurassic Park 2 (SNIN). En voilà toujours plus, bande de petits veinards, mais n'est-ce pas la devise de votre magazine préféré?

PS-X — TOSHINDEN

Moins beau que Virtua Fighter 2, mais d'un game-play supérieur, Toshinden est devenu, en très peu de temps, par le biais de la presse spécialisée (je ne vous fais pas de dessin, hein!) et de l'avis unanime de tous ceux qui l'ont eu entre les mains, une référence dans son genre. Les heureux possesseurs de cette petite merveille ne sont pas sans savoir qu'il existe un boss de fin de niveau répondant au nom de Gaïa. Et, devinez quoi, il est possible de le sélectionner grâce à un tip! Voilà qui ne devrait pas étonner grand monde, surtout qu'il s'agit d'un jeu édité par Takara. Autre fait intéressant: j'ai dans ma besace toutes les super-attaques de tous les persos, y compris celle du boss ultime!

Pour jouer avec Gaïa, le boss de fin de niveau

A la page de présentation, lorsque les options se mettent en place, effectuez la manipulation suivante.

↓ ↘ → + □

Si vous êtes doué, la couleur des options devrait virer au rose.

Il faudra être rapide pour que le tip fonctionne.

Si tout baigne dans le rose, c'est que vous êtes un as.

Une fois placé sur Eiji, maintenez Haut et validez votre choix.

Et voilà, vous pouvez désormais jouer avec le puissant Gaïa!

Pour pouvoir jouer sans les barres d'énergie à l'écran

Pendant le jeu, allez dans les options, et maintenez la pression sur les quatre boutons. Appuyez ensuite deux fois sur Select, puis retournez dans le jeu.

En appuyant sur Start pendant le jeu, vous accédez aux options, indispensables pour la réalisation de ce tip.

Maintenez ensuite la pression sur les quatre boutons. Appuyez enfin deux fois sur Select.

Quand vous revenez dans le jeu, comme par miracle, les barres d'énergie ont disparu.

Pour avoir tous les coups spéciaux de Gaïa

↓ ↘ → △

Ce coup s'effectue comme une boule de feu.

→ ↓ ↘ △

Vous réussirez celui-là comme un Dragon Punch.

↓ ↙ ← ○

Et ce dernier s'effectue comme un Hurricane Kick (SF II).

→ ↘ ↓ ↙ ← → △

Bien que spectaculaire, la Fury n'est pas trop difficile à réaliser.

Pour changer la vue soi-même

Allez dans les options, sur le menu principal ou pendant le jeu, et placez les contrôles manette sur la configuration n° 4. Placez l'action de la caméra sur "YOURSELF", et, enfin, sur la configuration n° 34.

Entrez dans l'écran des options.

Là, la configuration "CONTROL TYPE" n° 4 doit être en place...

... et la vue caméra réglée sur "YOURSELF".

Pour terminer, sélectionnez la configuration n° 34.

Vous pourrez ensuite changer la vue à votre aise pendant le jeu.

Pour avoir toutes les Super Furies

Les Super Furies sont réalisables à n'importe quel moment pendant le jeu. Ci-dessous et ci-contre, toutes les manipulations pour tous les personnages.

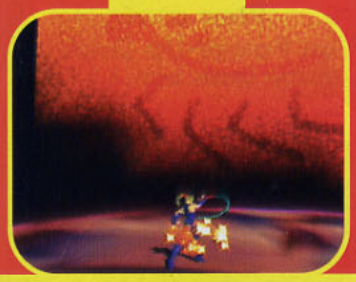
EIJI

↑↑↑↓ → ← → ← △○

KAYIN

↘↓←↙← → ← ○×

SOFIA



↘↓↙↓↘ ← → ↓ △○

RUN SO

↗↑↖←↙→←↓△○

FO

×□△○ ← → ← → △○

MONDO

Pendant le saut, faites:

→↗↑↖← → ↘↓ △○

GAIA

↘↓↙←↙↓↘ ← → ↓ △○

DUKE

↘↓↙↓↘ ← → □○

ELLIS

↘↓↙↓↘ ← → ↓△○

SNIN-MD

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Son prédécesseur nous avait fait passer pas mal de nuits blanches. En effet, moi et mon meilleur ami, Xavier (des fois que ça intéresse quelqu'un...), y avons joué plus que de raison. Jouerons-nous plus encore avec ce nouveau volet, dans lequel on trouve plus de joueurs, de dunks et de trucs complètement fous? C'est certain, car Acclaim a inclus dans le programme pas mal de tips bien sympathiques. Voyons comment les réaliser plus bas.

Tous les tips sont à effectuer sur l'écran "TONIGHT'S MATCH-UP".

Et voilà, vous pouvez faire des smashes depuis l'autre bout du terrain!

Pour avoir un Power-Up Dunks

Effectuez: Gauche, Droite, A, B, B, A.

Si le tip est réussi, un petit message apparaît au tout début du match.

Pour avoir plus de force

Faites: Bas, Droite, A, B, A, Droite, Bas.

Personne ne viendra plus vous embêter désormais.

Pour pouvoir éjecter les deux opposants

Faites: quatre fois Haut, quatre fois Gauche et deux fois A.

Vos passes seront tellement rapides que vos adversaires n'y verront que du feu.

Pour faire des Teleport Pass

Effectuez: Haut, Droite, Droite, gauche, A, Bas, Gauche, Gauche, Droite et B.

C'est avec une facilité déconcertante que vos balles atteindront le panier.

Pour pouvoir faire des super-tirs

Faites: Haut, Bas, Haut, Bas, Droite, Haut, A, A, A, A, Bas.

Et voilà un match de basket grisant, où les joueurs sont vifs et pressés.

Pour accélérer la vitesse de jeu

Faites: quatre fois Haut, quatre fois Gauche, puis B, A.

Une fois le tip réalisé, le terrain ressemblera à une patinoire.

Pour avoir un terrain glissant

Faites: cinq fois A, cinq fois Droite.

Pour jouer avec des personnages secrets

Attention: tous ces tips sont à réaliser sur l'écran "INITIAL RECORDING".
Deuxième avertissement: pour les tips qui suivent, reportez-vous au tip de Chow-Chow (ci-dessous) à chaque fois.

Et voilà le chaud Chow-Chow qui entre dans le show!

CHOW-CHOW
Placez-vous sur la lettre A et validez avec n'importe quel bouton. Placez-vous sur la lettre M et maintenez la pression sur Start, puis validez avec A. Placez-vous sur X et laissez appuyé sur Start, puis validez avec Y.
Attention! Les manipulations de ce tip sont valables pour les deux machines, à une exception près pour la MD, concernant la dernière lettre (Y): il faut valider avec C.

AIR DOG
Tapez: A avec Start et Y (C pour MD), puis I avec n'importe quel bouton, et enfin R avec B et Start.

Air Dog est plutôt hot, comme joueur!

KID SILK
Tapez: K avec n'importe quel bouton, puis S avec B et Start, et, pour finir, K avec Start et Y (C pour MD).

Kid Silk est désormais entre vos mains.

SCOOTER PIE
Tapez: H avec A et Start, puis T avec n'importe quel bouton et, pour finir, P avec Start et Y (C pour MD).

Admirez ce smashe de Scooter! N'est-il pas formidable?

MOOSEKAT
Tapez: M avec B et Start, puis P avec Start et Y (C pour MD), et, pour finir, F avec n'importe quel bouton.

Moosekat en action, boumshakalaka!

BENNY
Tapez: B avec B et Start, puis N avec n'importe quel bouton, et Y avec Start et Y (C pour MD).

Benny se prépare à contrer, ça va faire mal!

HUGO
Tapez: H avec n'importe quel bouton, puis G avec Start et Y (C pour MD), et O avec A et Start.

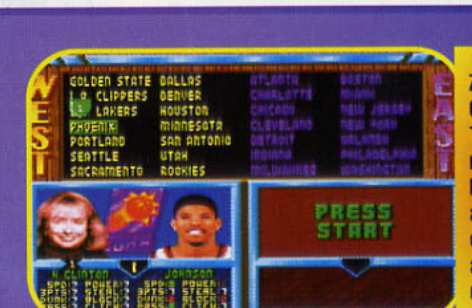
Hugo? Hugo... Huuugooo!

CRUNCH
Tapez: C avec A et Start, puis R avec B et Start, et enfin N avec n'importe quel bouton.

Le joueur qui croustille?

BILL CLINTON
Tapez: C avec A et Start, puis I avec n'importe quel bouton, et, pour finir, C avec B et Start.

A vous les smashes présidentiels!

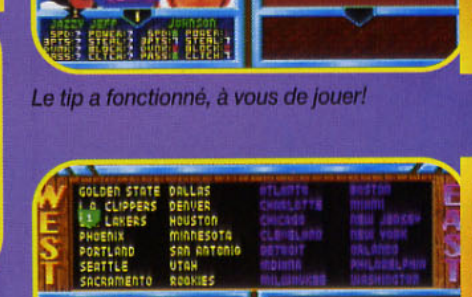


Le MLF sera, je pense, satisfait de voir une femme dans ce jeu!

ZE FEMME OF CLINTON
Tapez: H avec n'importe quel bouton, puis C avec B et Start, et enfin Espace avec n'importe quel bouton.

Le prince vous réserve bien des surprises.

LE PRINCE CHARLES
Tapez: R avec B et Start, puis O avec A et Start. Tapez ensuite Y avec n'importe quel bouton.



Le tip a fonctionné, à vous de jouer!

JAZZY
Tapez: J avec Start et Y (C pour MD), puis A avec A et Start, et ensuite Z avec A et Start.

Yo! Le prince est là pour assurer.

LE PRINCE DE BEL AIR
Tapez: W avec Start et Y (C pour MD), puis I avec B et Start, et enfin L avec n'importe quel bouton.

Un joueur de baseball qui joue au basket. C'est fou, non?

THOMAS de l'équipe des Sox (baseball)
Tapez: S avec B et Start, puis O avec n'importe quel bouton, et, pour finir, X avec A et Start.

TIPS

MD-MCD — PITFALL

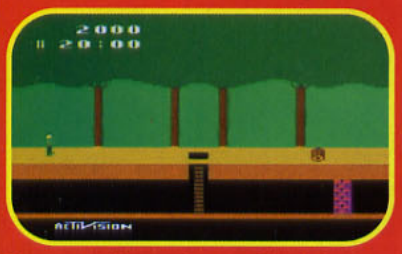
Jouer à la version Atari 2600, se retrouver directement dans la cave secrète de Loltun, commencer le jeu avec 9 vies, 99 munitions de chaque type, choisir son niveau, disposer de Continues infinis et, pour parachever le tout, en Super Speed: tout ça, oui, c'est tout ça, les tips pour Pitfall. Je suppose que cela devrait amplement vous satisfaire.
La version Super Nintendo sera, quant à elle, passée au crible dès le mois prochain, alors, patience...

Tous les tips sont à réaliser sur cet écran et sont valables pour la version MCD, sauf le tip qui mène directement à la cave de Loltun.

Pour jouer dans la cave secrète de Loltun

A l'écran de présentation, faites: B, A, Bas, C, Droite, A, B.

Dans cette cave, il vous faudra résoudre une petite énigme.



Pour jouer à la version Atari 2600

A l'écran de présentation, faites: Bas, 26 fois A, Bas.

Il vous est désormais possible de jouer avec l'ancestrale version du jeu, pour le plus grand plaisir des nostalgiques.

Pour choisir son niveau

A l'écran de présentation, faites: B, Droite, A, Bas, Droite, haut, B, gauche, A, Haut, Droite, A.

Si le tip est réussi, le nom du niveau apparaît sous le titre.

Pour jouer en mode Super Speed

A l'écran de présentation, faites: B, A, Droite, C, Droite, haut, Bas.

La photo ne rend évidemment pas bien l'impression de vitesse, mais bon...

Pour avoir des Continues infinis

A l'écran de présentation, faites: C, C, C, C, Gauche, A, Bas, Haut, Bas.

Vous pourrez voir et revoir cette scène indéfiniment si le tip est réussi.

Pour commencer avec 99 munitions pour chaque arme

A l'écran de présentation, faites: A, B, Haut, C, A, C, A.

Toutes vos armes sont chargées à bloc, ça va chauffer!

SNIN — JURASSIC PARK 2

Alors que la suite du célèbre film n'est même pas encore sortie, un nouveau volet du jeu arrive déjà sur Super Nintendo. Les tips ne sont malheureusement pas légion dans ce soft, et vous devrez vous contenter d'une petite astuce, qui vous permettra d'obtenir des Continues infinis. Mais pas de panique, si je découvrais d'autres tips, ou si vous-même, ami tricheur et lecteur, en possédiez, pas d'hésitation: on publie!

Pour avoir des Continues infinis

Sur l'écran "MISSION SELECT", faites: 3 fois L, 3 fois R, 2 fois L, 2 fois R, L, R, 2 fois L, 2 fois R, 3 fois L et 3 fois R.

C'est ici que le tip doit être réalisé. En cas de réussite, un son retentit. Vos Continues sont alors crédités à l'infini.

SATURN — CLOCKWORK KNIGHT

Ce jeu de plates-formes en 3D ne manque pas d'intérêt, et, en plus, il regorge de tips, malheureusement encore réservés aux quelques chanceux possesseurs de la nouvelle bête de Sega. Un Select Stage et 999 vies les aideront à voir la fin de ce soft sympa, qui peut présenter des difficultés pour les joueurs inexpérimentés. Tout de suite, les tips.

Tous les tips qui suivent doivent être effectués à partir de cet écran.

Pour accéder à un Select Stage

A l'écran de présentation, faites: Gauche, Haut, Droite, Bas, Bas, Droite, Droite, Haut.

Le nom des niveaux s'inscrit entre les deux yeux du personnage.

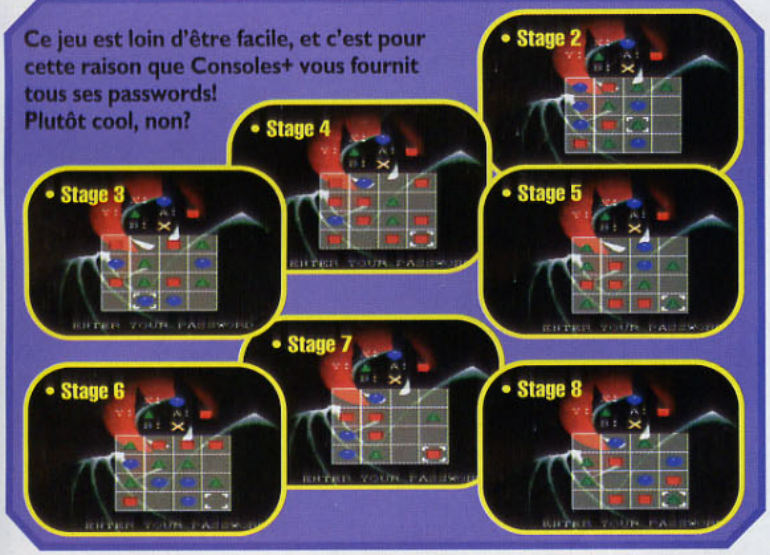
Pour avoir une réserve de 999 vies

A l'écran de présentation, faites: Haut, 9 fois Droite, 6 fois Bas, 7 fois Gauche.

Avec toutes vos vies, vous n'êtes pas près de vous retrouver "over"!

SNIN — BATMAN AND ROBIN

Ce jeu est loin d'être facile, et c'est pour cette raison que Consoles+ vous fournit tous ses passwords! Plutôt cool, non?



Tu es coincé, tu craques, tu t'énerves?

Tape 3615 CONSOLES+

ou appelle le

36 70 04 86

REVENDEURS, CONTACTEZ NOUS !!

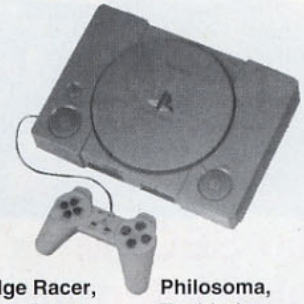
A GAME WORLD

267 bd. Voltaire 75011 PARIS

Tél: (16-1)43 70 35 11

du Mardi au Samedi, de 10h30 à 13h30 et 14h30 à 19h

Sony PlayStation



Ridge Racer, CyberSleed, Raiden Project, Motor Toon GP, Crime Crackers, CosmicRace, Philosoma, Toshinden, Evolution A IV, Ultimate Parodius, Kleak the Blood, etc...

Sega Saturn

Daytona USA, Virtua Fighter, Victory Goal, Gale Racer, ClockWork Knight, Panzer Dragon, Myst, BlueSeed, Deadlus, New Shinobi, etc...

Neo Geo CD 2

ViewPoint, WindJammer, Samurai Shodown 2, Art of Fighting 2, AeroFighter 2, SideKick 2, GanGan, PowerSpikers 2, King of Fighter '94 etc..

3 DO - FZ 10

Super SF 2, Need for Speed, Samurai Spirit, Virtuose, Myst, Demolition Man, Fifa Soccer, Stermy Windows (X), Immortal Desires (X) Quarantine etc...

Jaguar CD

Fight for Lives, Flash Back, Cannon Fodder, Hover Strike, Burn Out, Iron Soldier, Air Cars, Val d'Isère, Doom Rayman etc..

MegaDrive

NEW! NEW! TurboKit avec MicroChip pour MegaDrive 1 et 2

SNIN, SNES, SFC

Le spécialiste du TurboKit Déjà plus de 5000 consoles transformées en 1 an

GOODIES DBZ, GAMESAVER 2 avec piles, MODIF DE CONSOLE ET REPARATION ETC...

3615 ALLGAMES*AGW
3615 ALLGAMES*GAMESAVER
Tél: (16-1)43 70 35 11 Fax: 43 70 32 66
METRO-RER: NATION

Téléphonez pour disponibilité et prix

DRAGON BALL Z

Cassettes vidéo SECAM en version française intégrale

Vol. 1	A la Poursuite de Garlic	129 F
Vol. 2	Le Robot des Glaces	129 F
Vol. 3	Le Combat Fratricide	129 F
Vol. 4	La Menace de Namec	129 F
Vol. 5	La Revanche de Cooler	139 F
Vol. 6	100.000 Guerriers...	139 F
Vol. 7	L'Offensive des Cyborgs	139 F
Vol. 8	Broly le Super Guerrier	139 F
NEWS • NEWS • NEWS • NEWS		
Vol. 9	Mercenaires de l'Espace	149 F
Vol. 10	Le Père de Son Goku	149 F
Vol. 11	L'histoire de Trunks	149 F
Vol. 12	Dragon Ball le film	149 F

PACK 2 vol. au choix + 1 poster+ 1 figurine **250F**

PACK 4 vol. au choix + 1 poster+ 1 figurine **480F**

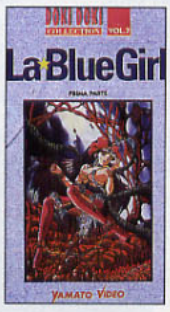
PACK 6 vol. au choix + 1 poster+ 1 figurine **650F**

PACK 8 vol. au choix + 1 poster+ 1 figurine **880F**

PACK 10 vol. au choix + 1 poster+ 1 figurine **1050F**

PACK 12 vol. au choix + 1 poster+ 1 figurine **1200F**

GOODIES JAPANIMATION Page 105



Cassettes vidéo PAL original

La Blue Girl (int. - 18 ans)	2 Vol.	195 F *le Vol.*
Urotsukidoji 3 (int. - 18 ans)	4 Vol.	195 F *le Vol.*
Hight School Invasion (int. - 18 ans)	3 Vol.	195 F *le Vol.*
Ogenki Clinic (int. - 18 ans)	3 Vol.	195 F *le Vol.*
Doomed Megapolis		170 F *le Vol.*
Crying Freeman	4 Vol.	145 F *le Vol.*
Ken le Survivant		165 F *le Vol.*
AD Police	3 Vol.	135 F *le Vol.*
Alita		165 F *le Vol.*

NEW • NEW • NEW • NEW • NEW •

Cartes Jeux de roles MAGIC en français

MAGIC BOOSTER **17 F**

15 cartes à collectionner et à jouer

MAGIC STARTER **55 F**

Paquet de base

Cassettes vidéo original PAL

Le retour de Broly	149 F
Bio Broly	149 F
Street Fighter (Dessin animé)	149 F

2 CASSETTES au choix **259F**

3 CASSETTES **399F**

PACK DOMINION 2 cassettes **269 F**

PACK UROTSUKIDOJI 2 cassettes **269 F**

PACK CYBER CITY 2 cassettes **239 F**

PACK CYBER CITY 3 cassettes **339 F**

CASSETTES VIDEO SECAM en Version Française intégrale

Dominion Vol 1	149 F	Urotsukidoji Vol 2	149 F
Dominion Vol 2	149 F	Venus Wars	149 F
Cyber city Vol 1	129 F	Lamu	99 F
Cyber city Vol 2	129 F	Shurato	99 F
Cyber city Vol 3	129 F	Ken le Survivant	99 F
Urotsukidoji Vol 1	149 F		

Cassettes VIDEO SECAM Sous titrées Français

Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 1	165 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 2	135 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 3	135 F
Ushio et Tora Vol. 1	110 F
Ushio et Tora Vol. 2	110 F
Mamono Hunter Yohko Vol. 1	110 F
Mamono Hunter Yohko Vol. 2	110 F
Les 2 Volumes	200 F
Lemnear	135 F
Iria	135 F
Ranma 1/2 Vol. 1	145 F
Ranma 1/2 vol. 2	145 F
MAPS	145 F

PACK LODOSS 3 volumes **399F**

PACK YOHKO 2 volumes **200F**

PACK RANMA 1/2 2 volumes **279F**

PACK USHIO et TORA 2 volumes **200F**

AMICROPUCE

JEUX VIDEO A AMICROPRIX

TOURS
97, av. de Grammont
☎ 47 20 56 81

ORLEANS
19 rue Ste Catherine
☎ 38 68 15 50

Le meilleur des jeux vidéo et de la japanimation
Jeux neufs parmi les moins chers du marché
Ils sont réservés uniquement à la vente par correspondance

SUPER NINTENDO FRANÇAISE

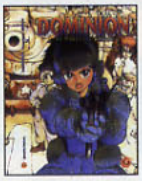
Batman & Robin	**395 F**
Black Hawk	359 F
Bomberman 2	**365 F**
Donkey Kong	**445 F**
Dragon Ball Z 3 FR	**449 F**
Earthworm Jim	**395 F**
Indiana Jones	**395 F**
Super Star Soccer	**395 F**
Jordan Adventure	369 F
Mickey Mania	249 F
Mortal Kombat 2	445 F
NBA Jam 2	**469 F**
NBA Live 95	**369 F**
NHL 95	369 F
Retour du Jedi	**395 F**
Le Roi Lion	**375 F**
Secret of Mana	**395 F**
Super Street Fighter	**469 F**
Street Racer	**369 F**
X-Men	**395 F**

MEGADRIVE FRANÇAISE

La Légende de Thor	420 F
Brutal	369 F
Bubsy	245 F
Earthworm Jim	**375 F**
Fifa 2	359 F
Flink	345 F
Mega Bomberman	**375 F**
Mickey Mania	249 F
Mister Nutz	345 F
Mortal Kombat 2	375 F
NBA JAM 2	**399 F**
NBA Live 95	**375 F**
Pitfall	249 F
Probotector	369 F
Rock n'roll Racing	375 F
Le Roi Lion	**375 F**
Shining Force 2	**375 F**
Soleil (tout en français)	**375 F**

REVENDEURS
CONTACTEZ-NOUS
Tél. 38 68 15 50
Fax 38 54 87 14

MANGAS FRANÇAIS



RANMA 1/2 6 vol.	**35 F** le vol.	AKIRA 12 vol.	**95 F** le vo
DRAGON BALL 13 vol.	**35 F** le vol.	CRYING FREEMAN	**49 F** le vo
SAILORMOON 2 vol.	**35 F** le vol.	DOMINION	**75 F** le vo
ORION 2 vol.	**75 F** le vol.	VIDEO GIRL AÏ 5 vol.	**30 F** le vo
STREET FIGHTER II 2 vol.	**45 F** le vol.	GUNNM	**35 F** le vo
APPLESEED 2 vol.	**75 F** le vol.	DOCTEUR SLUMP	**36 F** le vo
BLACK MAGIC	**75 F** le vol.		

MANGAS JAPONAIS

DRAGON BALL Z 40 vol.	**39 F** le vol.	SAILORMOON 9 vol.	**39 F** le vo
KEN LE SURVIVANT	**39 F** le vol.	YUYU HAKUSHO	**39 F** le vo
BASTARD 16 vol.	**39 F** le vol.	CAT'S EYE	**39 F** le vo
3 X 3 EYES	**55 F** le vol.	ORANGE ROAD	**39 F** le vo
CITY HUNTER 9 vol.	**39 F** le vol.	DNA 2 5 VOL.	**39 F** le vo

ANIME COMICS JAPONAIS couleu
DRAGON BALL Z - 80 F le vol.

Vol. 1	KOURAT	*Vol. 9*	THALES
Vol. 2	METAL KOURAT	*Vol. 10*	DOCTEUR WILLOW
Vol. 3	BADDACK	*Vol. 11*	LE RETOUR DE BROLY
Vol. 4	LES CYBORGS	*Vol. 12*	GARLIC
Vol. 5	TRUNKS STORY	*Vol. 13*	BIO BROLY
Vol. 6	BROLY	*Vol. 14*	DRAGON BALL Z
Vol. 7	BOJACK	*vol. 15*	DRAGON BALL
Vol. 8	SUPER NAMECK		

MANGAS EROTIQUES JAPONAIS
interdit au - de 18 ans

ANGEL 7 vol.	*le vol.* **65 F**	Q & I 5 vol.	*le vol.* **65 F**
FRANCE SHOIN 10 vol.	*le vol.* **55 F**	STREET FIGHTER II X	**129 F**
FROG MEN 3 vol.	*le vol.* **55 F**	VISIONARY 9 vol.	*le vol.* **65 F**
JULIETTE 4 vol.	*le vol.* **55 F**	**ART BOOK EROTIQUE**	
KONAI SHASEI 5 vol.	*le vol.* **65 F**	COCKTAIL SOFT	**230 F**
LA BLUE GIRL	**110 F**	U JEUNE	**295 F**
OGENKI CLINIC 9 vol.	*le vol.* **65 F**	DO KYU SEI	**265 F**

Pour connaître les autres titres disponible, téléphoner au **38 68 15 50**
Bon de commande par téléphone au **38 68 15 50** ou sur papier libre

NOM ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Ville ..... Code postal .....

DESIGNATION	PRIX
Port 30 F + 10 F par cassette supplémentaire sauf pack	
TOTAL A PAYER	

Signature des parents pour les mineurs

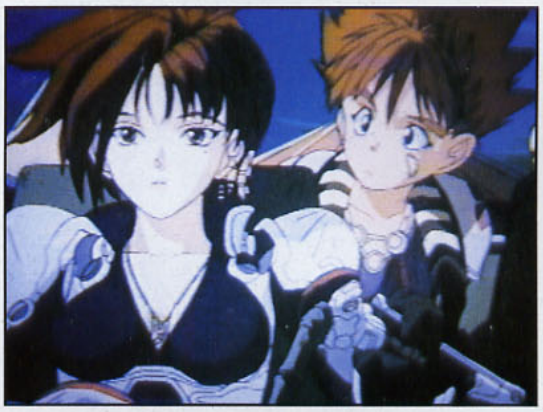
Mode de paiement ☐Chèque bancaire ☐Contre-remboursement + 45 F
Chèque débités le jour de la livraison ☐Carte bancaire
Carte N° ..... Date expiration .....
Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO entreprise dans la limite du stock disponible
Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Toutes marques citées dans ces 3 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

A retourner à :
AMICROPUCE
19 rue Ste Cather
45000 ORLEANS

IRIA

Décidément, les productions de qualité deviennent une habitude pour Kaze Animation, qui nous propose une fois de plus un chef-d'œuvre de l'animation japonaise! Et, tenez-vous bien, ce DA, sorti au Japon il y a moins d'un an, est déjà disponible en version sous-titrée. "Iria", qui avait à l'époque fait un tabac, va vous combler...

L'histoire commence dans le système de Mice. Iria, une jeune fille de 17 ans, y vit, avec son frère, Glen. Glen est chasseur de primes, certainement le meilleur de Mice. Iria porte une grande admiration à son frère, et tente de lui ressembler le plus possible. Un jour Glen est chargé d'une nouvelle mission: il doit secourir les passagers du Karma, un vaisseau spatial qui a été pris d'assaut par des pirates. Il se rend sur place avec son ami Bob et Iria. Cette dernière a réussi à les convaincre de l'emmener. Arrivés sur place, ils découvrent un immense charnier! Les quelques survivants de ce carnage sont incapables de décrire leurs attaquants. Dans une atmosphère à la "Alien", nos héros découvrent que l'ennemi est en fait une créature du nom de Zeiram. Celle-ci est, d'après la légende, immortelle. S'ensuit un duel entre Glen et le Zeiram, au terme duquel aucun des deux combattants ne sort vainqueur. Glen pousse alors Iria jusqu'à leur vaisseau et lui ordonne de fuir. Il a décidé, pour couvrir sa sœur, de faire sauter Karma. Au moment de l'explosion, Iria est assommée par l'onde de choc, et, avant de perdre connaissance, réalise que Glen n'a pas réussi à s'enfuir. Quand elle recouvre ses esprits, elle se trouve sur une planète inconnue. Mais elle n'est pas la seule à y avoir échoué. Il va lui falloir faire ses preuves pour survivre, toujours hantée par le souvenir de son frère... Mais ne croyez pas que le scénario s'arrête là! Ce n'est que le premier volume, et trois autres suivront!



Ce dessin animé est un véritable chef-d'œuvre. Pour preuve, Elvira l'a regardé jusqu'au bout sans s'endormir! Et en plus, elle l'a trouvé très bon...

Les décors de cet O.A.V. ont été travaillés avec beaucoup de soin.

Il est charmant ce Kei, même s'il a volé l'appareil d'Iria!

Voici le Zeiram: pas beau, résistant, et très fort!

Voici Kei, un jeune garçon qui vole pour survivre et qui attendrira Iria.

Glen est le type même du professionnel de grande classe: toujours calme et réfléchi.

IRIA ZEIRAM, ZE ANIMATION

Le style des personnages de cette série ne vous rappelle rien? Leur auteur est Masakazu Katsura himself. Pour vous rafraîchir la mémoire, je vous dirai qu'il a aussi sévi dans des séries comme "Wingman", "Video Girl Ai" ou encore "DNA2". Pour "Iria", il s'est réellement surpassé, et les dessins de l'héroïne sont très soignés! L'animation du dessin animé est bonne, et le générique de début superbe... Quel plaisir de voir qu'un OAV aussi récent est déjà adapté! Si le début fait évidemment penser à "Alien", par la suite Iria se retrouve seule et doit se débrouiller. Elle n'a pas encore atteint l'âge adulte, et elle n'a plus qu'un objectif: être meilleure que son frère pour le venger. Sa sensibilité lui jouera quelques tours mais Iria est une forte tête! Voilà encore un personnage attachant issu de ce monde à la fois vaste et varié des DA japonais.

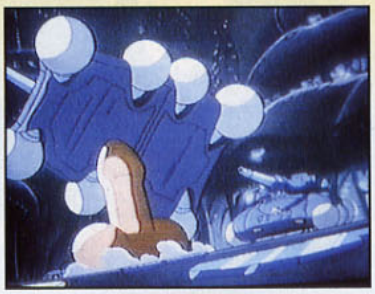
Un regard comme celui-ci, on n'y résiste pas...

DOMINION TANK POLICE

Ce dessin animé, distribué en France par PFC, est tiré d'un superbe manga de Masamune Shirow. Son adaptation, bien qu'elle ne soit pas très récente, n'en est pas moins géniale. Préparez-vous à rentrer dans un monde loufoque et plein de dingues!

Voici la fameuse Léona, aux commandes du tank de Britain.

Dans un futur assez proche, l'atmosphère est si polluée que les humains ont besoin de masques pour respirer. Fini les balades dans les rues le soir, il vaut mieux rester chez soi. Pour faire face à la criminalité galopante, une section spéciale de la police vient d'être créée: la Tank Police! Dans cet univers de machos, dirigé par l'inspecteur Britain, une nouvelle recrue débarque, en plein interrogatoire d'un suspect! C'est Léona, une jeune fille un peu timide, anciennement affectée à la police de la route... Elle semble assez surprise par les méthodes d'interrogatoire de la Tank Police: le suspect est attaché à un poteau, une grenade dans la bouche! La goupille de la grenade est reliée par un fil à un seau, lui-même en équilibre sur quatre pieds... Sur le principe du golf, les policiers s'amusent beaucoup: placés à une quinzaine de mètres du seau en équilibre, ils utilisent la crosse de leur fusil d'assaut comme un club de golf, une grenade faisant office de balle. But du jeu: dégommer un à un les quatre pieds qui soutiennent le seau! Craquera, craquera-t-il pas, ce suspect? That is the question... Mais les meilleures choses ont une fin, et cette distraction tourne court quand l'équipe est appelée d'urgence sur une mission. Le gang de Buaku, l'ennemi juré de la Tank Police, vient d'attaquer un hôpital pour y voler des flacons... d'urine! Malheureusement, l'inspecteur Britain est blessé lors de la bataille, et c'est Léona qui prend les commandes de l'énorme tank du chef. Novice dans la conduite de ce genre d'engin, elle ne fait pas dans la finesse lors de la poursuite! Evidemment, Léona arrive à achever... le tank, et une pile astronomique de plaintes vient garnir le bureau de son supérieur. Mais Léona ne se décourage pas pour autant et décide de construire un mini-tank adapté à ses besoins. La chasse à Buaku peut continuer...



La Tank Police tombe dans le piège tendu par le gang de Buaku!

L'inspecteur Britain, un macho pur et dur!

Buaku a caché une mitraillette dans son plâtre.

Les deux sœurs jumelles, Unipuma et Anapuma!

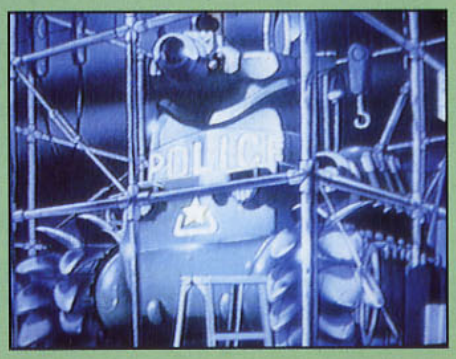
PFC EST GONGLÉ

Urotsukidoji est un cas d'espèce dans l'histoire des O.A.V.: il inaugure le porno-gore! Il fallait être gonflé pour sortir un titre qui prête à ce point au scandale, et ce dès la diffusion des premières cassettes! Et PFC l'est... Encore une histoire qui risque d'attirer les foudres des médias sur le milieu de la japanimation, et on sait que ce n'était vraiment pas la peine! Le plus étonnant, c'est que, excepté un minuscule avertissement sur la jaquette, rien ne vient notifier le caractère pornographique de ce DA! Je tiens à signaler qu'il ne s'agit pas d'un produit grand public, et cette cassette devrait réintégrer les rayons pour films X.

Pour en revenir à Dominion, une nouvelle sorte de censure a frappé: la musicale! Les BGM (musique de fond) ont été entièrement refaites à la sauce techno, et les génériques ont bien entendu subi le même traitement! Je ne m'amuserai pas à passer toutes ces "horreurs" en revue, sachez simplement que PFC se complaît dans la publicité mensongère! Un compliment quand même: le doublage est d'excellente qualité, du jamais vu en France!

CYBER COMÉDIE

Dominion aborde habilement des thèmes sérieux, comme l'environnement ou la course aux armements entamée par la police pour se donner des moyens supérieurs à ceux des criminels. Ces thèmes fonctionnent en leitmotiv dans l'œuvre de Shirow, qui a une vision très pessimiste de notre futur! Mais la force de ce DA, c'est qu'il s'agit avant tout d'une comédie. Les gags s'enchaînent à grande vitesse et il est impossible de ne pas se laisser entraîner par cette avalanche! Même si le design semble un peu vieillot à première vue, on s'y habitue sans mal. L'animation est soignée et la bande musicale est bien celle de la version originale...

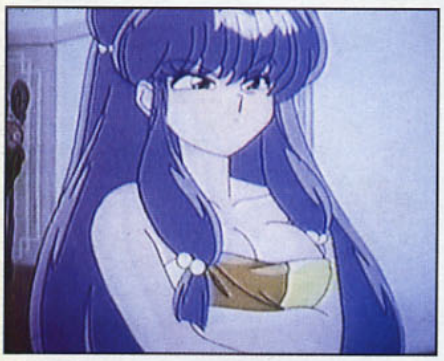


Le tank de Léona porte le nom de Bonaparte! A la moindre éraflure sur Bonaparte, elle vous tue.

RANMA NIBUNNOICHI

Kaze Animation nous a concocté une cassette regroupant les deux premiers O.A.V. de Ranma! Comme à l'habitude, vous avez le choix entre les formats PAL et SECAM, et c'est du sous-titré français!

Le premier O.A.V. s'intitule "La Malédiction des bijoux contraires". Shampoo s'est emparé de l'un des bijoux de Cologne, sa grand-mère. C'est une jolie broche, qu'elle agrafe coquettement à sa veste, mais qui a le pouvoir d'inverser les sentiments! A partir du moment où Shampoo porte le bijou, elle ne veut plus adresser la parole à Ranma, allant jusqu'à le frapper. Celui-ci, décontenancé, va demander conseil à Cologne. La vieille femme, jugeant qu'il a trop fait languir Shampoo, lui conseille de lui déclarer sa flamme et de l'épouser dans les plus brefs délais!
Le deuxième O.A.V. est diffusé sous le titre "Un Noël mouvementé chez les Tendö". C'est Noël [CQFD], et la famille de Ranma a invité tous ses amis et amies pour une veillée! C'est l'occasion de retrouver une bonne partie des personnages de la série, dont Akane, officiellement fiancée à Ranma. Mais se pose le douloureux dilemme suivant: qui donnera son cadeau la première, parmi toutes celles qui prétendent avoir la préférence de Ranma? Le jeune garçon est poursuivi à travers la maison. Comment Akane va-t-elle réagir?



Shampoo, ravissante, ne laisserait pas de marbre le cœur le plus sec. ("La Malédiction des bijoux contraires")

VIVE LES PANDAS!

C'est toujours un plaisir de regarder une cassette en version française, surtout quand le boulot est bien fait! Ce qui est bien entendu le cas avec Kaze Animation. En plus, ces deux O.A.V. sont récents (un an et demi). On peut juste regretter pour ce qui concerne "Un Noël mouvementé chez les Tendö" le manque d'originalité du scénario: encore une histoire de nanas qui tournent autour de Ranma!

N'est-il pas mignon, ce gros panda!

C'est la page "entracte", que vous verrez à la moitié de "La Malédiction des bijoux contraires".

O.A.V.?

J'en profite pour rappeler aux nouveaux arrivants que O.A.V. signifie Original Animation Video. En d'autres termes, il s'agit d'un dessin animé qui est sorti uniquement en cassette vidéo, et n'a donc pas été diffusé à la télévision ni au cinéma.

La fameuse broche, responsable du changement d'attitude de Shampoo. ("La Malédiction des bijoux contraires")

Ne sont-ils pas mignons? Just Married! ("La Malédiction des bijoux contraires")

Shampoo et Ukyo se crêpent joyeusement le chignon pour une histoire de cuisine! ("Un Noël mouvementé chez les Tendö")

Voilà un splendide cadeau de Noël, non? ("Un Noël mouvementé chez les Tendö")

LODOSS WAR

J'en profite pour vous signaler que la troisième cassette des chroniques de la guerre de Lodoss est disponible, toujours chez Kaze. La saga continue et l'on fait connaissance avec Pirotess, l'elfe noire! Toujours aussi géniale, c'est une série qu'il faut absolument se procurer.

Jolie, cette elfe noire, non? Mais attention, elle est d'un tempérament plutôt belliqueux!

Dragon's Games

Distributeur officiel de NINTENDO, SEGA...

Pour ceux qui en veulent toujours plus !

- Jeux Vidéo officiel et import
- Goodies
- Japanimation
- Audio et Vidéo
- CD Rom PC/MAC

Libraires, revendeurs et vidéo clubs décrochez votre téléphone et composez le 33.(1).69.84.71.09
ou par fax le 33 (1).69.84.71.19

International Buyers, contact us !

BRUITS? RENDEZ-VOUS ?NEWS? LES PANDACHTRUCS!

On peut voir dans la vitrine la plupart des nouveautés import.

L'ambiance y est chaleureuse et Stéphane très souriant!

KATSUMI

Je reçois souvent, aux heures de la hot-line, des appels de province me demandant où trouver des cellulos et autres goodies. A ce propos, apprenez que Katsumi est une boutique spécialisée dans l'import de mangas, Laser Disc et cellulos. Son adresse? Katsumi, 22, rue Titon, 75011 Paris.

DNA 2

C'était un manga, puis une série TV, dont les épisodes sont regroupés sur plusieurs Laser Disc (LD). Le dessin original est de Katsura, qui a à son actif "Video Girl Aï" et "Iria". Le premier LD vient de sortir et le manga en est déjà à son cinquième volume: il est donc grand temps d'aborder le sujet. Le héros, Junta, a 16 ans et, surtout... un gros problème: il ne peut s'empêcher de vomir s'il voit une jolie fille d'un peu trop près! Tomoko, qui sort avec Ryuji, est un peu trop entreprenante avec Junta et s'aperçoit rapidement de sa tare. Junta fait alors la connaissance de Karin, qui lui explique qu'elle vient du futur. Elle doit contrôler l'ADN d'un homme qui, 63 ans plus tard, fera des ravages par lapinisme, et sera la cause de la surpopulation mondiale! Pour éviter ce désastre, elle lui injecte une capsule aux pouvoirs étranges. Malheureusement il semblerait que celle-ci ait des effets contraires à ceux que Karin escomptait: lorsque l'homme est sous son emprise, il change totalement et devient un playboy irrésistible. Karin s'aperçoit de son erreur et se lamente... puis se dit qu'elle aimerait bien trouver un mari pour la consoler. Ce Junta n'est d'ailleurs pas mal...

Karin, l'envoyée du futur, aura fort à faire pour remplir sa mission.

Junta en pleine action... après qu'il a vu Tomoko sortir de sa douche.

Plutôt zppétissante, cette Tomoko, non?

Tomoko en pleine séance de gymnastique au sol!

Karin, un peu insouciante compte tenu de la gravité de sa mission.

Ryuji, plaqué par Tomoko, organise une entrevue avec des loubards.

ANGEL...

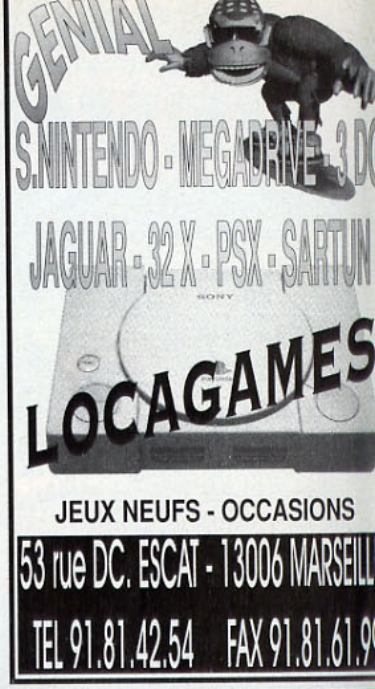
Une nouvelle société aurait acquis les droits de la vidéo "Angel", dont le manga original est dessiné par U-Jin. Affaire à suivre, d'autant que "Angel" est l'un des meilleurs O.A.V. érotiques.

Tu veux en savoir plus, épater tes copains?
Tiens-toi au courant des dernières nouveautés Jeux, Consoles et Mangas sur le
3615 CONSOLESPLUS

- 漫OAV画 - 漫OAV画 - 漫OAV画 - 漫OAV画 -

TAPE..!!!
36 70 40 80
ET GAGNE TES OAV
PREFERES ..!!?
con/8.76 f/2.19mn

漫OAV画 - 漫OAV画 - 漫OAV画 - 漫OAV画 -


GENIAL
S.NINTENDO - MEGADRIVE - 3DO
JAGUAR - 32 X - PSX - SARTUN
LOCAGAMES
JEUX NEUFS - OCCASIONS
53 rue DC. ESCAT - 13006 MARSEILL
TEL 91.81.42.54 FAX 91.81.61.9

MEGADRIVE
S.NINTENDO
NEO - GEO
3DO - PC

EVRY GAMES
Tel 60.77.68.95

OCCASIONS
NOUVEAUTES
REPRISES
ECHANGES

AVANT D'ACHETER DE L'OCCASION, APPELLEZ NOUS !

GAGNE UNE SATURN OU UNE PSX

36.70.88.90

exemple :

que veut dire psx

1) power station
2) play station

tu connais la reponse alors
tentes ta chance sur le

36.70.88.90

GAGNEZ UNE
PSX OU UNE SATURN

MEGA TWIN cnx 8,76f + 2,19f mn

36.70.23.25

36.70.23.25

PHAN ST

Vous ne pourrez sauvegarder qu'en dehors des villes. C'est également dans ces endroits (et dans les labyrinthes) que vous devrez combattre sans cesse.

Je ne compte même plus le nombre de personnes restées bloquées dans un des trois premiers épisodes de la série des Phantasy Star. Scénario béton, combats acharnés et incessants, évolution hyper rapide: voilà ce qui a fait le succès des premières moutures.

A priori, ce dernier épisode est de la meilleure veine. Les combats sont encore plus complets, plus achamés, le scénario toujours aussi détonnant et passionnant (en anglais, of course...), et l'évolution un chouïa plus rapide. Le jeu de rôles/aventure/action que nous connaissions jusqu'alors n'a pas considérablement évolué (dans son principe), mais les 24 méga investis dans cette nouvelle version ne sont pas de trop. Les graphismes sont à présent plus fins, les décors plus variés, et l'intrigue s'enrichit, se dotant de séquences animées très sympa qui expliquent la quête autant qu'elles relancent son intérêt. Fin du fin, vous pourrez découvrir de nouvelles techniques de combat et de nouveaux personnages, qui n'ont rien à envier aux androïdes des autres épisodes. Une nouvelle option de combat a également vu le jour: le Macro. Sous ce nom étrange se cache une option étonnante: vous pouvez désormais déterminer à l'avance les actions de vos combattants (untel lancera un sort, tel autre attaquera à l'épée), et enregistrer ces phases d'attaque en mémoire. Au moment adéquat, vous pouvez alors déclencher les séquences d'action enregistrées. Cette option vous permet également de combiner des sorts de manière à obtenir des "méga-sorts" (quinze en tout). Bien assembler les sorts, là est toute la difficulté. Vous serez alors le maître de ce jeu en moins de temps qu'il ne faut pour le dire...

100% ACTION!

Exemple d'écran où vous pourrez régler la technique Macro. Suivez le schéma (Zan, Wat, Zan) et vous pourrez déclencher...

... le Blizzard. Cette méga-magie est dévastatrice sur certains types d'ennemis, inopérante sur d'autres.

Vous venez de rétablir le déplacement des plaques tectoniques. Ainsi, les tremblements de terre cesseront.

Lorsque vous êtes en déplacement dans un des trois véhicules que vous trouverez, vous pourrez combattre. Vous n'aurez pas grand mal à vous en sortir si vous usez des attaques spéciales de l'engin.

Vous ne pourrez rien faire contre ce boss tant que vous n'aurez pas retrouvé le personnage Rune, qui vous mènera à un objet appelé le Psyco Wand.

La plus grande partie du jeu est composée de phases de combat qui font appel à vos qualités de stratège. Il vous faudra, avant le combat, équiper chacun en objets récupérés ou achetés (armures et armes), rentrer en mémoire les Macro (séquences d'attaque pré-enregistrées) en vue soit d'user d'une magie hyper puissante, soit de combattre rapidement. Mais, surtout, plongez-vous dans la notice pour comprendre à quoi correspondent les "techniques" (équivalent des sorts) et les "skills" (attaques spéciales limitées en nombre). Veillez ensuite à toujours détruire les adversaires les plus dangereux en premier, et n'hésitez pas à abuser des magies qui touchent plus d'un ennemi à la fois. Un passage à l'auberge du village vous remettra d'aplomb, et vous permettra de faire revivre des personnages décédés.

Ce personnage, qui exécute ici son sort le plus puissant avec une déconcertante aisance, ne pourra être récupéré que sur Kuran (une planète du jeu). C'est un guérisseur, et vous aurez tout intérêt à bien le protéger.

AVIS *oui!*

SPY

Cette saga est l'une de mes préférées sur Megadrive, et c'est avec ferveur que je me suis jeté sur le test. Ben, croyez-moi ou non, mais ils ont eu bien du mal à m'en déscotcher de ce PS IV. Son intrigue est encore plus poussée que dans les précédents épisodes, et le système de combat, même s'il est répétitif (voire douteux parfois), n'en reste pas moins passionnant. Les labyrinthes sont toujours assez simples, mais le scénario est très bien pensé et les petites séquences cinématiques tombent toujours à propos. L'apparition des combats dans les véhicules de déplacement est également une nouveauté qui ne laissera personne de glace (à part certains ennemis...). Phantasy Star n'est pas un jeu d'aventure comme les autres. Celui qui a aimé les autres épisodes ne pourra que craquer pour cette nouvelle mouture, tandis que des notions d'anglais sont indispensables pour celui qui découvre. Pensez-en ce que vous voudrez, moi, je suis fan!

TASY STAR IV

SÉQUENCE ÉMOTION

Le scénario du jeu pourrait se décomposer en plusieurs petites histoires. Les séquences cinématiques (dont quelques-unes en DA) sont là pour vous conter votre évolution et vos petits malheurs. Mieux vaut comprendre l'anglais pour en apprécier toute la subtilité.

Zio est votre premier "gros" adversaire. Il est au service de Dark Force et n'a aucune compassion. Soyez sans pitié.

Un androïde guérisseur dont les thérapeutiques attouchements sont une bénédiction.

Vous assistez en direct à la mort de votre personnage le plus attachant, j'ai nommé Alys.

SE DÉPLACER EN TOUTE SÉCURITÉ?

Le gros problème de Phantasy Star, c'est que, à chaque fois que vous sortez d'une ville, vous devez prendre part à un combat tous les dix mètres. Les déplacements étant lents, vous devez (si vous voulez vous rendre dans un labyrinthe) vous payer au moins une dizaine de combats. La solution à ce problème se trouve dans la Land Rover et dans les deux autres véhicules tout terrain. Vous n'éviterez certes pas les combats, mais ceux-ci se dérouleront beaucoup plus vite et vous aurez l'avantage non négligeable d'avancer très rapidement.

Vous voici dans un endroit oublié de tous: le secteur de la machine. C'est ici que vous trouverez votre premier véhicule: la Land Rover.

Une fois que vous en aurez fini avec la planète Motavia, il vous restera quatre planètes (ou satellites) à explorer. Le vaisseau spatial vous sera indispensable.

AVIS — oui!

MARC

En voilà un jeu qu'il est bien! Si, comme moi, vous êtes un fan de la série des Phantasy Star, ce quatrième volet comblera toutes vos espérances. Les innovations apportent un réel regain d'intérêt, même si on retrouve malheureusement les mêmes défauts. Moi, les ennemis qui apparaissent n'importe où toutes les trente secondes, ça me porte sur les nerfs. M'enfin, c'est pas bien grave tout ça. En tout cas, ça ne m'a pas empêché d'être envoûté par l'aventure, les graphismes et la complexité des combats. Sans atteindre le niveau de La Légende de Thor, Phantasy Star IV pratique quand même la haute voltige. Dis, monsieur Sega, tu pourrais pas nous en faire encore plus, des jeux comme ça?

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

AVENTURE
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: 3 SAUVEGARDES

PRESENTATION 82%
Le néophyte se perdra vite dans la foultitude d'options, mais la notice (en anglais) est là.

GRAPHISMES 87%
Le bestiaire est très bien fourni et les décors sont d'un bon niveau pour ce genre de jeu.

ANIMATION 84%
Les déplacements sont fluides et rapides, et des séquences animées explicitent votre quête.

MUSIQUE 88%
Toujours entraînante. Ceux qui ont aimé celles des premiers épisodes adoreront celle-ci.

BRUITAGES 80%
Quelques effets sonores intéressants et toujours de situation.

DUREE DE VIE 93%
Vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin. Une trentaine d'heures sera nécessaire pour le finir.

JOUABILITE 90%
Les commandes, nombreuses, sont claires et les configurations du pad agréables.

INTERET 92%
Une suite efficace et pleine de rebondissements qui comblera l'amateur de la série et accrochera des heures durant celui qui la découvre.

TOUGH Conte

Des coups spéciaux dans un jeu de boxe, il fallait y penser. Avec cette idée de génie, Electronic Arts réalise une simulation amusante et réaliste, passionnante en mode 2 joueurs.

Rien de tel qu'un coup spécial pour mettre quelqu'un au tapis.

Toughman Contest reprend le principe de jeu de Super Punch Out sur Super Nintendo. Le joueur est représenté de dos sur le ring, et fait face à son adversaire. Pour plus de lisibilité, seuls les contours du personnage sont dessinés. Cela ne nuit en rien à la jouabilité, bien au contraire. Ce mode de représentation offre l'avantage de distinguer nettement le poing gauche du droit, contrairement à la vue de profil. La panoplie de coups n'en est que plus étendue: crochets ou directs au visage et au corps, cela fait en tout huit coups différents, sans compter l'uppercut. De manière générale, les crochets et l'uppercut demandent plus de préparation que les directs. Ces derniers peuvent s'enchaîner rapidement pour désorienter l'adversaire. La garde se fait automatiquement au niveau de l'estomac et il suffit de lever les poings pour protéger le visage. L'esquive latérale est plus efficace et oblige l'autre boxeur à prendre des risques. En effet, si un crochet ou un uppercut est esquivé, cela laisse au défenseur le temps de riposter et, généralement, de passer un enchaînement de coups destructeurs. Pour corser les combats, chaque joueur choisit trois coups spéciaux parmi quatorze. Pas toujours très réglementaires, ces coups puissants et spectaculaires sont également difficiles à placer. Mais quand ils passent, les cous se tordent et les boxeurs volent par-dessus les cordes. Heureusement, les coups spéciaux sont assez faciles à réaliser au joypad. Sans atteindre la complexité de ceux d'un Street Fighter II, ils apportent une variété jusqu'ici inégalée dans un jeu de boxe sur Megadrive.

Quand on est groggy debout, c'est le début de la fin.

Le K.O. n'est plus très loin. Gare à la chute!

COUPS BAS... DROITE, GAUCHE !

Toughman Contest est le seul jeu de boxe sur MD à proposer des coups spéciaux. Il y en a quatorze mais vous ne pouvez en utiliser que trois dans une rencontre. Ils sont aussi destructeurs que lents à réaliser.

Le coup de boule fait très mal!

Comme Popeye dans le dessin animé!

Oups! je crois que j'ai tapé un peu trop fort!

AVIS — oui!

MARC

Toughman Contest est un des meilleurs jeux de boxe sur Megadrive. La représentation du boxeur de dos, en transparence, est très avantageuse. Les coups spéciaux (facilement réalisables) ajoutent une touche d'humour tout en élargissant l'éventail de coups de poing. Cela brise la monotonie d'un combat et donne, en prime, quelques séquences spectaculaires. Electronic Arts ne s'est pas trompé en jouant la carte de l'humour, cela ne gâche en rien un jeu au demeurant très bien réalisé. La jouabilité est excellente et le mode 2 joueurs m'a laissé des souvenirs mémorables. Si vous aimez la boxe, vous aimerez ce jeu, j'en suis certain. Toughman Contest sera bientôt disponible sur 32X.

MARC MAN st

L'uppercut est un mouvement lent qu'il vaut mieux esquiver.

ÉDITEUR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ: AVRIL
PRIX: D

BOXE
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: PAR CODES

BIG BOSS

Le voilà, en sprite et en os! Imaginez que ce gros blob, qui ressemble à un homme, existe! En plus, il a vraiment gagné le tournoi de boxe Toughman Contest aux Etats-Unis, l'année dernière. Dingue, non?

Mais c'est qu'il me nargue, ce gros plein de soupe....

... Aie! mais il a caché une enclume dans son gant?

Quand l'adversaire perd son protège-dents, ne le lâchez plus.

AVIS *oui!*

PANDA

Ce jeu offre d'emblée une vue du personnage, de dos et transparent, du meilleur effet! On a un peu l'impression de jouer à Super Punch Out, mais avec un mode 2 joueurs en plus, qui vous offre des parties de castagne riches en rigolade! Chaque boxeur a en mémoire trois coups spéciaux, que l'on peut changer pour en choisir trois autres parmi une longue liste. Les décors sont sympa, et on peut même apercevoir dans la foule des spectateurs en train de faire les clowns. Sans atteindre à mon avis le top en matière de boxe, Toughman Contest arrive facilement à s'extraire du lot de daubes que l'on a coutume de voir sur MD... à de rares exceptions près.

PRESENTATION 80%

Les écrans de présentation sont fonctionnels. On rentre facilement dans le jeu.

GRAPHISMES 80%

Les sprites des boxeurs sont énormes et bien dessinés. Ce n'est pas le cas des décors.

ANIMATION 85%

Réaliste et rapide. Des détails amusants en arrière-plan.

MUSIQUE 70%

Elle est surtout présente en dehors des combats, ce qui est logique pour de la boxe.

BRUITAGES 88%

Aussi marrants que réalistes, ils recréent à merveille l'ambiance d'un combat.

DUREE DE VIE 90%

Le mode 2 joueurs de Toughman Contest allonge considérablement sa durée de vie.

JOUABILITE 90%

Très bon contrôle au paddle. Les coups spéciaux sont faciles à réaliser.

INTERET 90%

Toughman Contest est l'un des meilleurs jeux de boxe sur Megadrive. Il allie avec bonheur humour, réalisme et jouabilité.

WARIO'S WOODS

La difficulté est élevée. Non seulement vous débutez avec plein d'éléments, mais, en plus, votre adversaire, le fantôme, balance pas mal de handicaps...

Wario a trouvé le moyen d'embêter Mario: il a enlevé Toad le Champignon et lui fait empiler des animaux de même couleur que les bombes qu'il envoie. Ceci afin que tout le monde explose à l'écran. C'est un boulot de débile, que Toad effectue à merveille avec ses petites mains agiles... Enfin, ça paraît débile mais ne vous y fiez pas. Je ne pensais pas que ce teigneux était si cérébral... Tout l'intérêt de ce style de jeu repose sur les différents modes proposés. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou seul dans le Round Race et ses trois niveaux de difficulté (soit, en tout, une vingtaine de tableaux bien difficiles). Vous pouvez aussi tenter le Time Race pour entrer votre nom au tableau des meilleurs temps, ou bien jouer à deux en choisissant au départ le nombre d'ennemis de couleurs différentes et la vitesse à laquelle ils tomberont. Plus il y a de couleurs, plus le jeu est compliqué. Votre but est simple: faire des lignes verticales, horizontales ou diagonales de deux éléments au minimum, auxquels il faut adjoindre une bombe de même couleur pour qu'ils explosent. Le premier qui a nettoyé son tableau a gagné. Si vous faites exploser cinq éléments en même temps, c'est le Tetris et un diamant vous est donné. Cette gemme vous permet d'anéantir tous les éléments de sa couleur si vous l'utilisez correctement. Souvent, vous êtes obligé d'obtenir ces diamants pour que des bombes d'autres couleurs tombent enfin... Il faut vite être bon pour progresser. Ou très patient.

AVIS — *oui, mais...*

ELVIRA

... l'ordinateur est trop bon! Même en Easy, il gagne tout le temps! Il accélère soumoisement la vitesse de chute des éléments de son côté pendant que je bataille encore pour déplacer un élément précis de ma pile... Et hop, entre-temps, il a fini! J'suis dégoûtée... Et la galère se répète dans les niveaux solitaires du Round Battle, où on se creuse la tête pour gagner les diamants qui permettent d'éliminer certains éléments... C'est trop dur! Seule solution: agir dès les premiers instants, sinon on est vite débordé. Le mode 2 joueurs est donc le seul adapté à mon Q.I. Surtout en jouant contre le Panda... Allez, je suis sûre que, après quelques jours d'entraînement intensif, on y arrive et on s'éclate.

MODES DE JEU

Toad peut saisir une pile entière pour la déplacer ou bien ne prendre que l'élément en face de lui. Il peut aussi aller directement au-dessus de la pile qu'il est en train de porter. Il faut gérer ces techniques comme un mutant pour gagner le challenge de la vitesse sur les différents modes de jeu.

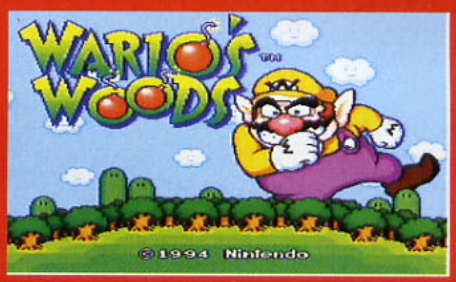
Vous jouez contre l'ordinateur, qui est très rapide... Aligner les éléments par trois ne sera pas une méthode assez efficace pour le gagner de vitesse.

Vous pouvez sauvegarder quatre parties en mode 2 joueurs. Choisissez la vitesse de chute et le niveau de difficulté qui vous conviennent le mieux.

Le Round Race et ses décors variés. Pour obtenir une bombe bleue, gagnez des diamants.

Time Race, ou la chance d'apparaître au tableau d'honneur... Wario vous envoie des ennemis d'une autre couleur que les bombes qui tombent. Lourd handicap.

Heureusement, il existe une option Lesson qui permet d'assimiler les techniques de base. Après, à vous d'être suffisamment rapide.

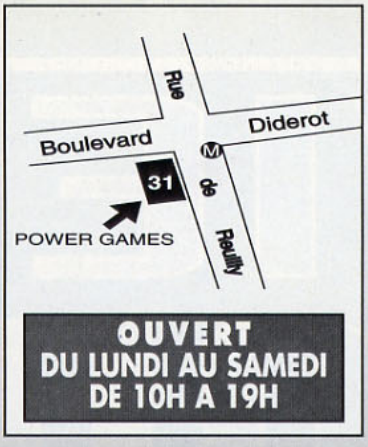


NINTENDO/NINTENDO
PRIX: E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/RÉFLEXION "TETRIS"

PRESENTATION	**85%**
Plusieurs modes de jeu, l'essentiel du genre réflexion, dont une leçon d'essai indispensable.	
GRAPHISMES	**80%**
Rien de transcendant, hormis les éléments à la Wario et à la Mario, joliment colorés.	
ANIMATION	**80%**
Plusieurs niveaux de vitesse de chute et un sprite bien habile.	
MUSIQUE	**78%**
Thèmes de circonstance. R.A.S.	
BRUITAGES	**78%**
Petite voix digitalisée et bruitages de base.	
DUREE DE VIE	**90%**
Trois niveaux de difficulté, dont le premier est déjà ardu. La durée de vie d'un "Tetris" ne se calcule pas.	
JOUABILITE	**75%**
Des actions un peu compliquées à gérer durant les premières heures de jeu.	
INTERET	**87%**
Ce jeu de réflexion, dans la lignée de Tetris, est doté d'une bonne difficulté. Wario's Woods s'adresse aux puristes.	

Commandez et réservez vos jeux par téléphone en réglant par carte bleue au

43 79 12 22



OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS - Tél : (1) 43 79 12 22 - Fax : (1) 43 79 11

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché su

MEGADRIVE, MEGA CD, NEO GEO, NEC, SUPER NES, SUPER NINTENDO. REGLEMENT IMMEDIAT OU BON D'ACHA

S. NIN

CAPTAIN COMMANDO FR	449 F
CHRONOTRIGGER US	529 F
DRAGON BALL Z 3 FR	489 F
FATAL FURY SPECIAL FR	449 F
HAGANE FR	449 F
MEGAMAN X2 US	449 F
NBA JAM 2 FR	449 F
POCKY & ROCKY II	449 F
PUNCH OUT FR	399 F
SOULBLASER FR	429 F
SPIDERMAN TV FR	499 F
STARGATE FR	479 F
SUPERSTAR SOCCER FR	399 F
TETRIS ET DR MARIO FR	349 F
THE FIREMAN FR	429 F

MEGADRIVE

ALIEN SOLDIER FR	399 F
ASTERIX 2 FR	399 F
DAFFY DUCK	399 F
LEGEND DE THOR FR	449 F
MAGAMAN X FR	399 F
MEGA SWIV	379 F
NBA JAM 2 FR	399 F
PHANTASY STAR 4	TEL
RELAYER FR	449 F
ROAD RASH 3 FR	379 F
SAMOURAI SHODOWN FR	399 F
SLAM MASTER FR	399 F
STAR GATE FR	429 F
STREET RACER FR	TEL
THE PUNISHER FR	379 F
TOUGHMAN CONTEST	399 F

SUP. NES/SUP. NIN OCCAZ

→ CONSOLE SNIN +2JOY+1 JEU	599F
→ CONSOLE SNES +2JOY+1 JEU	690F
→ CONSOLE SNIN +1JOY	499F
→ CONSOLE SFAM +2 JOY	790F
→ CONSOLE SNIN +1JOY+1 JEU	549F
→ CONSOLE SNES +1 JOY	590F
STREET FIGHTER 2	99F
SUPER RTYPE	99 F
F ZERO	149 F
PILOTWINGS	149 F
EDF	149 F
ARME FATALE	149 F
ROBOCOP 3	149 F
ANOTHER WORLD	149 F
GHOULS AND GHOSTS	149 F
BLAZING SKIES	149 F
ROAD RUNNER	149 F
ADDAM'S FAMILY	149 F
KICK OFF	149 F
STARWING	149 F
COOL SPOT	149 F
SUPER TENNIS	149 F

JURASSIC PARK	149 F
KO BOXING	149 F
ROBOCOP 3	149 F
WING COMMANDER	149 F
CONTRA 3	149 F
TORTUE NINJA	149 F
ADVENTURE ISLAND	149 F
DRAGON'SLAIR	149 F
BULLS VS BLAZERS	149 F
HOME ALONE 2	149 F
JOE ET MAC	149 F
DRAGON BALL Z JAP	149 F
CASTLEVANIA 4	149 F
MAGIC SWORD	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
DOUBLE DRAGON	149 F
KING ARTHUR WORLD	199 F
SUPER SWIV	199 F
ALIEN 3	199 F
FINAL FIGHT	199 F
POPULOUS	199 F
HOOK	199 F
PRINCE OF PERSIA	199 F
DENNIS LA MALICE	199 F
STAR WARS	199 F
SPACE ACE	199 F
AXELAY	199 F
JIMMY CONNORS	199 F

BOB	199
STREET FIGHTER TURBO	199
FLASHBACK	199
RANMA 1/2	199
MAGICAL QUEST	199
ZELDA 3 FR	199
MARIO ALL STARS	199
SKYBLAZER	199
GOOF TROOP	249
MR NUTZ	249
NHLPA 93	249
LOST VIKINGS	249
VAL D'IZERE	249
DRAGON BALL Z	249
F1 POLE POSITION	249
SIM CITY	249
POCKY ET ROCKY	249
ALADDIN	249
BUBSY	249
SREET RACER	299
MEGAMAN X	299
FIFA SOCCER	299
SYNDICATE	299
LE ROI LION	299
EARTH WORM JIM	299
MORTAL KOMBAT 2	299
SECRET OF MANA	349
DONKEY KONG COUNTRY	349

SATURN

CONSOLE PAL + 1 JEU	TEL
ASTAL	TEL
DAIDAROS	TEL
DAYTONA USA	TEL
GOTHA	TEL
MEMORY CARD	TEL
PANZER DRAGON	TEL
PEEBLE BEACH GOLF	TEL
QUINTUPLEUR	TEL
VICTORY GOAL	TEL
VIRTUA FIGHTER	TEL
VIRTUAL HYDILLE	TEL
VAN BATTLE	TEL
VOLANT	

PSX

CONSOLE PAL + 1 JEU	TEL
ACTION REPLAY PSX	
BOXING	TEL
CYBERSLED	TEL
KILLEAK THE BLOOD	TEL
MEMORY CARD	TEL
MOTOR TOON	TEL
PARODIUS	TEL
PHILOSOMA	TEL
RAIDEN	TEL
STARBLADE	TEL
TEKKEN	TEL
TOSHIDEN	TEL
VAMPIRE	TEL

MEGADRIVE OCCAZ

THUNDERBLADE	99 F
SPIDERMAN	99 F
SHINOBI	99 F
BATMAN RETURNS	99 F
MOONWALKER	99 F
GYNOUG	99 F
JAMES POND	99 F
STRIdER	99 F
CRACKDOWN	99 F
SHADOW DANCER	99 F
SPACE hARRIER 2	99 F
ITALIA 90	99 F
EMPIRE OF STEEL	99 F
QUACKSHOT	99 F
MEGAGAMES 1	129 F
DAVID ROBINSON	129 F
THUNDR FORCE 2	129 F
CHAKAN	149 F
EUROPPEEN SOCCER	149 F
CORPORATION	149 F
KID CHAMELEON	149 F
MERCS	149 F

TERMINATOR	149 F
BUBSY	149 F
TAZMANIA	149 F
GOLDEN AXE 2	149 F
TERMINATOR 2	149 F
TURBO OUT RUN	149 F
SPEED BALL 2	149 F
GLOBAL GLADIATOR	149 F
BLADES OF VENGEANCE	149 F
G-LOC AIR BATTLE	149 F
TEAM USA BASKET	149 F
HAUNTING	149 F
SONIC 2	149 F
ALIEN 3	149 F
FATAL FURY	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
WORLD OF ILLUSION	149 F
CHAKAN	149 F
DICK TRACY	149 F
CAPTAIN AMERICA	149 F
WONDERBOY 5	149 F
ALISIA DRAGON	149 F

NBA ALL STAR	14
GUNTLET	17
ETERNAL CHAMPIONS	17
DUNGEONS ET DRAGONS	19
SONIC SPINBALL	19
WINTER OLYMPICS	19
HUCK	19
POWER MANGER	19
ECCO THE DOLPHIN	19
STREET FIGHTER 2'	19
NHLPA 94	19
FIFA SOCCER	19
GAUNTLET 4	19
DAVIS CUP TENNIS	19
TITI ET GROSMINET	19
DRAGON	24
JUNGLE STRIKE	24
NBA JAM	24
FORMULA ONE	24
ALADDIN	29
FIFA SOCCER 95	29

NEO GEO CD

NEO GEO CD	TEL
DOUBLE DRAGON	449 F
DRIFT OUT 94	449 F
DUNK DREAM	449 F
FATAL FURY 3	449 F
GALAXY FIGHT	449 F
KING OF FIGHTERS 94	449 F
MUTATION NATION	449 F
POWER STRIKE 2	449 F
SAMOURAI 2	449 F
SIDEKICKS 3	449 F
VIEW POINT	449 F
VOLLEY BALL 95	449 F

3 DO

3DO FZ10	TEL
11TH HOUR	399 F
CORTSE KILLER	399 F
MYST	399 F
WING COMMANDER	399 F
ALONE IN THE DARK	399 F
QUARRANTINE	399 F
GEX	399 F
SUP. STREET FIGHTER X	399 F
DRIVING NEED FOR SPEED	349 F

JAGUAR

CONSOLE + 1 JEU	TEL
CANON FODDER	TEL
CD ROM JAGUAR	TEL
IRON SOLDIER	TEL
JEUX CD ROM	TEL
PAD	TEL
RAYMAN	TEL
SENSIBLE SOCCER	TEL

ACCESSOIRES

JOYPAD NINTENDO	99 F
JOYPAD MEGADRIVE	99 F
ADAPTATEUR 60 HZ S.NIN	99 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL MEGADRIVE	99 F
ACTION REPLAY 2 NINTENDO	249 F
ACTION REPLAY 2 MEGADRIVE	349 F
2 PAD INFRA ROUGE S.NIN	249 F
PERITEL S.NES US	129 F
TRANSFO S.NES FR	149 F
TRANSFO S.NES US	149 F
SUPER GAMEBOY	399 F
JOYSTICK ARCADE S.NIN	199 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBL

BON DE COMMANDE A RETOURNER A

POWER GAMES *31 RUE DE REUILLY 75012 PARI*

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX
TOTAL A PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT		

NOM : PRENOM : TEL :

ADRESSE : CP : VILLE:

PAIEMENT : CHEQUE ❑ MANDAT LETTRE ❑

CARTE BLEUE : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| DATE D'EXP: . ./ . .

POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE :

VIEW POINT

MEGA HIT

POUPÉES RUSSES

Sans aller jusqu'à mettre en scène de charmantes jeunes filles russes en bikini, View Point utilise le principe des poupées russes. Un boss dans un boss qui cache un boss... Ça n'en finit pas!

Le crabe aimerait bien vous serrer la pince...

... mais quand on le passe à la casserole, il fait la tronche!

L'abeille n'est pas très causante...

... et préfère même vous tourner le dos!

Il était une fois une Megadrive qui se croyait aussi grosse qu'une Neo Geo. Pour faire aussi bien que sa grande sœur, la petite console a bouffé des méga-octets jusqu'à s'en faire péter la cartouche et, ô miracle, elle a accouché de View Point!

Dès le premier coup d'œil, même un zazou de la planète Mars comprend que View Point utilise un mode de vue original. Inutile de pencher la tête, le scrolling est bel et bien à défilement diagonal. Cet axe permet d'afficher des graphismes en 3D isométrique (en l'occurrence un mélange de 3D précalculée et de sprites) comme dans Landstalker. Mais, contrairement à l'antique Zaxxon de Sega, qui fut le premier à utiliser cette représentation visuelle, View Point n'exploite pas réellement cette zone de jeu en trois dimensions. Le Byupo, votre vaisseau, glisse à gauche, à droite, avance ou recule, mais en aucun cas ne peut s'élever dans les airs. Malgré son look 3D, View Point n'est pas différent des autres shoots à scrolling vertical ou horizontal. A côté des traditionnelles escadrilles d'aliens mécaniques, on trouve des tourelles de tir et des obstacles variés. Pour venir à bout des six niveaux particulièrement difficiles, le Byupo dispose d'un laser à quatre degrés de puissance (façon R-Type) et de petits drones de tir auxiliaires. Quand il s'agit de faire place nette, rien de tel qu'une bonne grosse bombe. Barrière de flammes, onde de choc ou bombe téléguidée, rien ne vous empêche de varier les plaisirs. Attention quand même aux boss de fin de niveau, des robots monstrueux et très coriaces. Face à ces rouleurs de mécaniques, il est toujours utile d'avoir un bouclier magnétique pour dévier quelques tirs. Ou mieux encore: une super-bombe qui cumule les effets des trois bombes. Encore faut-il la trouver.

Cette grosse limace est indestructible.

Attention aux serpents qui sortent des trous!

AVIS *oui!*

MARC

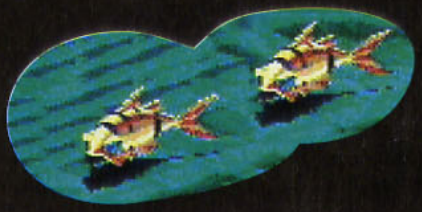
Mon avis sur View Point tient dans cette phrase: "Pour une Megadrive, c'est vraiment du bon boulot!" Ça veut dire que, malgré les fréquents ralentissements, Sammy (l'éditeur) a réussi à adapter fidèlement un excellent titre Neo Geo. Franchement, je n'en croyais pas la Megadrive capable. Elle n'a pas fini de m'étonner, celle-là. Dommage que les éditeurs ne se soient pas décarcassés un peu plus tôt pour nous fournir des jeux de cette qualité. Enfin, mieux vaut tard que jamais. Si vous êtes un fan de shoot-them-up en mal de nouveauté, je vous recommande chaudement View Point. Il est original, amusant et jouable, mais sa difficulté est sévèrement corsée. Si vous voulez du challenge, vous allez en avoir!

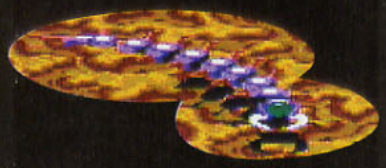
WARP ZONE

Saurez-vous trouver les trois Warp Zone cachées dans le jeu? Comme dit Switch, il faut être un pur joueur pour les découvrir! Allez, on peut bien vous indiquer le moyen d'accéder à la première.

Détruisez le robot protégé par un cercle de drones à coups de bombe. Voilà la première Warp Zone.

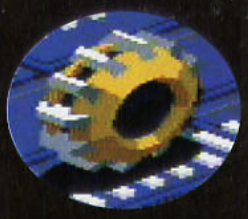
Cette tête de mort porte bien son nom: quelle prise de tête pour la vaincre!





En tuant ce scorpion, vous aurez un super Power-Up.

Tirez sur les côtés pour faire bouger les barres.



AVIS *je veux!*

A.H.L

J'ai toujours eu une grande faiblesse pour les jeux en 3D isométrique et, en plus, je suis un inconditionnel de shoot-them-up. Aussi, je ne risque pas de dire du mal de View Point! En fait, ce jeu, qui est la conversion du plus beau shoot de la Neo Geo, me rappelle fortement le légendaire Zaxxon, un grand jeu d'arcade de Sega qui fit des ravages il y a une dizaine d'années. La version MD de View Point est très réussie, tant graphiquement qu'au niveau de l'intérêt de jeu. Les puristes de la technique pourront lui reprocher quelques ralentissements momentanés, mais ce n'est qu'un détail. Si cela fait longtemps que vous n'avez pas cassé de l'alien et que vous êtes en manque, n'hésitez pas une seconde, car View Point vous éclatera. Mais attention, c'est un jeu très difficile (pratiquement autant que la version Neo Geo) et il faut vraiment s'accrocher pour en venir à bout, ce qui ne devrait pas faire peur aux maniaques de la gâchette. Super!

ÉDITEUR: SAMMY
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

SHOOT-THEM-UP
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: INFINIS

PRESENTATION 75%

Pas de chichi: un manuel clair et un écran de présentation sobre et dépouillé.

GRAPHISMES 90%

Quand elle veut, la Megadrive peut faire de très jolies choses.

ANIMATION 60%

Le gros point faible du jeu: les ralentissements sont carrément démesurés.

MUSIQUE 78%

On ne retrouve pas le délire musical de la Neo Geo. Un peu normal, cela dit!

BRUITAGES 85%

Ça grince, la tôle se froisse et les big boss trépassent. Bonne ambiance sonore!

DUREE DE VIE 93%

Même avec des parties supplémentaires à volonté, View Point reste affreusement dur.

JOUABILITE 87%

Etrangement, les ralentissements aident le joueur à éviter tous les tirs ennemis.

INTERET 90%

Malgré de gros ralentissements, View Point est une excellente adaptation sur Megadrive d'un des meilleurs jeux Neo Geo.

HAGANE

Admirez ce décor situé au début du deuxième niveau. Calme et volupté: soyez zen avant le grand carnage.

Quelle joie! Hudson Soft édite un nouveau jeu! Quand le spécialiste des jeux culte de la NEC (Superstar Soldier, Gate of Thunder, PC Kid, Bomberman...) travaille pour la SNIN, on peut, a priori, s'attendre à une merveille.
Hagane (avec l'accent japonais, prononcez "hagané"... non, pas "a-ka-né", "ha-ga-né"!) se présente comme un beat'em all dans la lignée de Probotector. D'ailleurs, il y ressemble beaucoup. Les décors contribuent pleinement à rendre une ambiance à la "j'en-ai-marre-de-la-vie". La musique est entraînante, et se déroule sur une action menée à un rythme soutenu. Vous dirigez une espèce de robot ultra perfectionné ("hagane" en japonais signifie "métal", "dureté") qui évolue dans un futur incertain, au cœur de niveaux truffés de bonus, d'ennemis malfaisants, de plates-formes et de boss. Tous les ingrédients sont réunis pour un cocktail de qualité. Les ennemis arrivent de partout et les explosions fusent. On s'y perd un petit peu au début, mais on y prend vite goût. Les fans de la NEC vous diront qu'on en reconnaît la griffe. Normal, c'est Hudson Soft qui édite. De plus, les amateurs de culture japonaise sauteront de joie: des méchants, des samouraïs, des idéogrammes orientaux, des bonzes, des décors shintoïstes et toute la panoplie nippone sont largement représentés.

Le magicien bouddhiste est le boss du premier niveau. Les bombes sont très efficaces pour en venir à bout.

AVIS — *oui!*

GIA

Dans le genre "je-tire-sur-tout-ce-qui-bouge", mes préférences allaient à Megaman X et à Probotector. Se hisser à leur niveau, c'était coton (hélas!). Et puis Hagane est arrivé, et a illuminé ma vie de joueuse! Ce jeu est speed, entraînant, bien étudié et beau. Les temps morts sont rares, les décors variés: on navigue dans les égouts, on traverse des grottes, on visite le ciel, la forêt, et j'en passe. Seulement, Hagane a un petit défaut: il est très difficile, extrêmement même, et je pèse mes mots. Alors, petits joueurs, passez votre chemin, cette difficulté trop corsée risque de vous rebuter. On n'avance qu'à petits pas, et seuls les plus tenaces en verront la fin. A contrario, Hagane n'est pas un jeu qu'on finit en deux jours, et, de fait, présente un très bon rapport qualité/prix/durée de vie!

DES COUPS SPÉCIAUX EN VRAC

Un des points forts de Hagane, c'est sa palette de coups spéciaux, très étendue. A chaque coup correspond une manipulation.

Pointe du pied vers le bas: saut puis Bas + B.

Dragon Punch: Gauche ou Droite + Y.

Somersault Kick: Gauche ou Droite (jusqu'à ce que le personnage clignote) + Y.

Coup de pied sauté: Gauche ou Droite + B.

Explosion: Gauche ou Droite (jusqu'à ce que le sprite clignote) + Y.

Salto enflammé: Gauche ou Droite (jusqu'à ce que le personnage clignote) + B.

Pointe du pied vers le haut: Gauche ou Droite (jusqu'à ce que le sprite clignote) + B.

DES TIRS EN VRAC

Dans Hagane, on peut changer de tir à volonté (à condition de disposer des réserves suffisantes).

Littéralement "l'épée du Dragon Vert". De courte portée, elle est néanmoins fort puissante.

Le grappin cause peu de dommages. Il sert surtout à s'accrocher au plafond. A éviter.

Là où Hagane jette ses bombes "Tigre blanc", l'herbe ne repousse plus.

Précises et puissantes, les roquettes vous raviront.

Destruction totale!

AVIS *oui!*

SPY

Les déchaînés du pad comme les joueurs novices vont clairement en baver. C'est simple, je ne crois pas être tombé sur un jeu plus dur depuis Road Runner sur SNIN. Il m'a fallu trois bons quarts d'heure pour finir le premier niveau, et je ne vous parle pas de ceux qui ont suivi. Alors maintenant, voyez où vous vous situez sur l'échelle de la persévérance. Si vous êtes un accro, du genre de ceux qui finissent tous les jeux, si durs soient-ils, foncez, le jeu est vraiment original et sa jouabilité très appréciable (à part dans les sauts). Mais si vous êtes du genre plutôt pépère, et rapidement démotivé, Hagane n'est pas fait pour vous, ou alors shootez-vous rapidement au Tranxène, histoire de vous calmer. Bref, Hagane est un très bon jeu, qui vous demandera autant de précision que de jugeote. Originalité, jouabilité et difficulté: un tiercé gagnant pour les audacieux...

Voyez comme les concepteurs sont vicieux. Il faut revenir en haut de la plate-forme entre les deux flammes et retomber sur l'ennemi en effectuant une pointe du pied vers le bas, le tout parfaitement synchronisé.

PROBOTECTOR VS HAGANE

Une chose est sûre, ces deux jeux s'adressent au même public: même genre, même ambiance, même principe. Si l'un vous a plu, l'autre vous ravira. Ils sont aussi maniables et variés l'un que l'autre, mais Hagane est légèrement moins beau et ses boss de fin moins impressionnants que ceux de Probotector. Le mode 2 joueurs lui fait aussi défaut. Mais Hagane se rattrape sur la diversité des coups du personnage, le principe du choix des armes et la durée de vie. La légende de Probotector est toujours vivante, mais ce jeu a dorénavant un concurrent de taille.

ÉDITEUR: HUDSON SOFT
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
DISPONIBILITÉ: AVRIL
PRIX: E

BEAT'EM ALL/PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: 7

PRESENTATION 85%
Originale et réussie, elle met tout de suite dans l'ambiance du jeu.

GRAPHISMES 90%
Beaux, divers et fouillés, les tableaux sont bien imprégnés de culture japonaise.

ANIMATION 89%
Pas de ralentissements, même avec beaucoup de sprites à l'écran en pleine action.

MUSIQUE 90%
Rapides ou lentes, agréables ou lugubres, les mélodies alternent en fonction de l'ambiance.

BRUITAGES 88%
Ceux des coups spéciaux sont très réussis. Les explosions sont aussi bien rendues.

DUREE DE VIE 95%
Si vous êtes un pro du paddle, Hagane vous tiendra longtemps en haleine. Mais les débutants risquent de se décourager rapidement.

JOUABILITE 91%
La prise en main est immédiate. Le personnage répond au doigt et à l'œil.

INTERET 89%
Un très bon jeu, parfait pour se défouler. Très difficile, Hagane est à réserver aux experts.

ROAD RASH 3
TOUR DE FORCE

Une fois la barre de vie de votre adversaire considérablement diminuée, il tombera de sa moto.

Devant le succès des précédents épisodes, Electronic Arts s'est décidé à nous sortir le Road Rash troisième du nom. Le jeu reste très similaire à ses grands frères, dans le principe, mais innove en bien des matières. Revue de détail.

Road Rash est à la course de motos ce que Mortal Kombat est aux jeux de combat. Mais à la différence des jeux de motos traditionnels, Road Rash vous donne la possibilité de frapper vos concurrents à l'aide d'un nunchaku et autre objets contondants... Difficile d'y résister. La violence est donc omniprésente, et, pour gagner des courses, il vous faudra en user tous azimuts. Mais attention! il vous faudra également manier le guidon comme un as de manière à éviter les animaux qui traversent la route, les voitures qui arrivent dans les deux sens, ou encore pour emprunter les tremplins disséminés sur les bas-côtés de manière à vous élever au-dessus du plancher des vaches. Les courses que vous allez devoir effectuer sont au nombre d'une trentaine (cinq niveaux divisés en six courses relatives à un pays), et plus vous avancerez, plus elles s'allongeront. Pour les mener à terme et pouvoir concurrencer les têtes de série, vous achèterez de nouvelles motos, ou customiserez le vôtre.

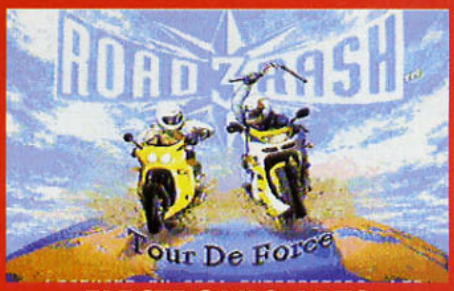
Vous aurez également le plaisir de découvrir un mode 2 joueurs, assez similaire à celui de Road Rash 2, où l'écran sera divisé en deux.

En guise de décor, le célèbre Red Rock et un superbe tremplin qui va vous faire décoller les neurones.

Vous pouvez rouler sur les chiens (c'est un jeu...) mais pas sur les gazelles!

L'hélicoptère de la police n'est pas dangereux, mais si vous ne tombez pas loin de lui, il se fera un plaisir de vous arrêter.

En mode 2 joueurs, la profondeur de champ est un peu réduite et vous remarquerez que les rétros ont disparu. Dommage, ils sont fort utiles.



ELECTRONIC ARTS
PRIX: E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COURSE DE MOTOS

PRESENTATION	**60%**
De petits dessins animés ponctuent les courses joliment, mais l'intro n'est pas à la hauteur.	
GRAPHISMES	**88%**
Les décors sont bourrés de petits détails croustillants, et les paysages sont changeants.	
ANIMATION	**89%**
Toutes les postures ont été retravaillées, et les mouvements sont à présent beaucoup plus réalistes.	
MUSIQUE	**86%**
Elle est bien adaptée aux courses, mais devient un peu exaspérante à la longue.	
BRUITAGES	**50%**
Corrects, mais comment se fait-il que l'on n'entende pas le bruit du moteur?	
DUREE DE VIE	**90%**
On n'a de cesse d'essayer de gagner de l'argent pour acheter de nouvelles motos.	
JOUABILITE	**91%**
Elle est bien adaptée et varie selon vos dommages.	
INTERET	**89%**
S'il n'est guère novateur, ce Road Rash 3 fait passer un très bon moment. Que ceux qui ne connaissent pas se jettent dessus.	

AVIS — *oui!*

SPY

Certains bouderont ce jeu, estimant que les nouveautés sont trop peu nombreuses pour justifier un nouvel achat. D'autres auront compris qu'il vaut mieux attendre le Road Rash huitième du nom. Et d'autres encore, comme moi, achèteront tête baissée. J'ADORE Road Rash et, pour qui partage ce sentiment, cette troisième mouture est indispensable à cause des nouvelles armes, de la possibilité de customiser son bolide, du souci du détail apporté aux castagnes ou aux carambolages, de l'animation et de la musique (qui, à la longue, devient lassante, mais bon...). Les circuits sont, de plus, assez différents et les petites nouveautés, tels les animaux sur la route, les tremplins sur le bas-côté ou les nouvelles armes, ne sont pas négligeables. Le jeu est toujours aussi dur, toujours aussi fun. Moi, je mets le casque et me laisse embarquer.

SUPER GAME MAGE

ATTENTION JOUEURS

AVEZ-VOUS DES DIFFICULTES POUR TERMINER VOS NOUVEAUX JEUX ?
AVEZ-VOUS PENSE A UTILISER VOS ANCIENS JEUX EN SUPER MODE ?
N'ETES-VOUS JAMAIS A COURT D'ARGENT EN JOUANT AUX JEUX D'AVENTURE ?
VOUS FAUT-IL TROP DE TEMPS POUR ATTEINDRE LE NIVEAU SUPERIEUR ?

SUPER GAME MAGE

IL VOUS TRANSPORTE DANS UN TOUT NOUVEAU MONDE DU JEU VIDEO.
SAUTER PLUS HAUT, CHANGER DE NIVEAU, AUGMENTER LA PUISSANCE, LE NIVEAU DE MAGIE, LES ARMES, L'ENERGIE.

FONCTIONS DU SUPER GAME MAGE:

1- 300 CODES EN MEMOIRES POUR ENVIRON 200 JEUX.
2- RECONNAIT TOUS LES JEUX (EUR-US-JAP) INTRODUITS DANS LA CONSOLE, EN AFFICHANT LEUR NOM
3- RETROUVE AUTOMATIQUEMENT LES CODES CORRESPONDANT AU JEU CHARGÉ.
4- LA FONCTION DU CODE EST INSCRITE SUR L'ECRAN.
5- AUTORISE 8 CODES DIFFERENTS EN MEME TEMPS.
6- POSSIBILITÉ D'ENTRER VOS PROPRES CODES.
7- MÉMOIRE PERMANENTE ET EFFACABLE POUR AJOUTER JUSQU'A 25 CODES.
8- INTERRUPTEUR PERMETTANT D'ACTIVER OU DE DESACTIVER LES FONTIONS DU SUPER GAME MAGE PENDANT LA PARTIE.
9- EXTENTION MEMOIRE (EN OPTION) AVEC PLUSIEURS CENTAINES DE NOUVEAUX CODES.
10- UTILISATION TRES FACILE.
11- TOUS LES NOUVEAUX CODES SONT DISPONIBLES SUR LE 36.15 GAME MAGE

Distribué par
BIGBEN
Fax : 20-87-57-99

REVIEW

MORTAL KO

MEGA HIT

Voici donc venir la énième version (toutes consoles confondues) de Mortal Kombat II. Le jeu a toujours la couleur d'un bon vin, et, encore plus qu'à l'habitude, on le boit jusqu'à la dernière goutte.

Dès la présentation, on s'en prend plein les mirettes avec une introduction qui vous décrit les personnages ainsi que l'histoire. Les couleurs sont agréables (et fournies), et les commentaires intéressants (en anglais). Puis vient la phase de sélection. Les douze personnages ont été conservés, et ce n'est pas un mal. Les personnages cachés, que vous pouvez affronter (ils sont au nombre de trois, les tips bientôt!), feront leur apparition plus tard. Il va sans dire que les tips, dans le genre du Debug Mode, existent toujours. Une fois passée la sélection, vous aurez le malin plaisir de découvrir que les sprites ont considérablement gagné en taille et que les décors sont beaucoup plus soignés que sur les versions 16 bits. Les techniques de combat des personnages n'ont pas changé et aucun nouveau coup particulier n'a fait son apparition. Toutefois, votre œil averti vous permettra de vous rendre compte qu'il est à présent possible d'effectuer des enchaînements sans que l'autre ne puisse réagir (communément appelés Juggle Combo). Une bonne raison pour faire craquer nombre de joueurs chevronnés puisque c'est grâce à ces Juggle Combos que jeu acquiert une nouvelle dimension...

Malgré sa rapidité, Liu Kang ne peut rien faire contre les téléportations intempestives de Rayden, le dieu du tonnerre.

ET LE KOMBAT CONTINUE...

En des temps fort reculés, Shang Tsung et Goro furent envoyés sur Terre pour y semer le chaos.

Pour ce faire, ils prirent le contrôle du tournoi Shaolin, mais furent battus par un guerrier du nom de Liu Kang.

Goro mort, Shang Tsung s'en retourna vers son maître pour lui demander une seconde chance.

Dans sa besace, Shang Tsung ramena six humains et six mutants pour que Shao Khan se délecte de leur sang.

Les éventails de Kitana produisent un champ d'attraction peu dangereux. Veillez néanmoins à rester à bonne distance quand elle en use.

Les téléportations, comme les Fatalities, sont un élément clef de Mortal Kombat. Vous pouvez d'ailleurs réaliser celle de Scorpion dans les airs, comme on vous le montre ici.

VERSION MD CONTRE VERSION 32X

En fait, il n'y a pas énormément de différences entre ces deux versions, et seuls les connaisseurs ne pourront manquer de les relever. Vous remarquerez, par exemple, que certains éléments du décor ont réapparu (depuis la version d'arcade), que les sprites des combattants sont plus gros et plus détaillés, que les couleurs sont un peu plus pétantes et, surtout, que la musique et les bruitages ont été considérablement retravaillés pour donner une atmosphère encore plus réaliste. Pour clore cette partie technique, vous pourrez également constater que quelques postures ont été introduites dans les séquences d'animation et que l'introduction a hérité d'images fixes de bonne qualité. Mais la nouveauté la plus significative, ce sont ces enchaînements terribles que vous pouvez dorénavant effectuer sans que l'adversaire ne puisse réagir. Un plus qui ne passera pas inaperçu aux yeux du connaisseur...

AVIS *kombouit!*

SPY

On veut nous faire croire que cette version est l'égale de celle qui tourne en arcade. A d'autres! D'accord, elle est plus belle, plus fine, plus travaillée que sur 16 bits. Les sprites sont plus gros également, et les couleurs un peu plus franches. Mais regardons les choses en face: sur arcade, le jeu est tout autre. Les sprites sont énormes, les décors bien plus détaillés et précis, et la maniabilité un rien différente. Je chipote, mais y'en a marre de ces dossiers de presse qui vous vantent les mérites d'un produit en se basant sur des constatations erronées. Mortal Kombat II sur 32X est certes un très bon jeu qui, en additionnant les Combos (ou enchaînements) à une qualité sonore bien supérieure aux versions 16 bits, explose littéralement ce qui se fait dans le genre... mais pas la version arcade! Fermez les yeux sur les pubs fallacieuses, et achetez tout de même: la 32X hérite enfin d'un bon jeu, il serait dommage de vous en priver.

MBAT II

LA "DREAM TEAM"

La ténacité de ces hommes n'a d'égale que leur vilenie. Ces trois combattants sont les pires spécimens de l'humanité et, que vous le vouliez ou non, il va falloir les affronter...

Shang Tsung est l'instigateur du premier Mortal Kombat. Il est l'envoyé de Shao Khan et organise ce second tournoi pour se venger. Son art de la métamorphose est légendaire.

Kintaro est un personnage étrange. Croisement réussi entre une hydre (avec des bras au lieu de têtes) et un léopard, il manie le saut et l'écrasement comme pas deux.

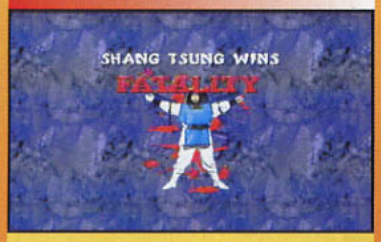
Shao Khan est le maître du royaume des Ténèbres. Il est très rapide et manie la lance de la plus belle des manières. N'oubliez pas qu'il parle beaucoup trop.

"FAT BAB FRIEND"

Le succès de Mortal Kombat tient au fait qu'il fut le premier à mettre sur pied le système des Fatalities. Mais, devant un tel condensé de violence, les créateurs ont décidé de pratiquer l'autocensure (allez savoir si on ne les y a pas un peu poussés...) et de proposer, dans MK second du nom, des Babalities (vous tranformez l'adversaire en bébé), et des Friendship (vous faites un cadeau, ou un gros bisou, etc.). Ce système a bien entendu été conservé sur la 32X, et les manipulations sont identiques à celles découvertes sur MD.

Et voilà notre glacial Sub Zero revenu à ses premières amours: la tétine et le biberon. Merci Lyu Kang.

Vous me direz que c'est plus rapide qu'un McDo et, en plus, c'est nettement plus... fin!



Deux types de Fatality peuvent être mis en œuvre en utilisant les décors (la piscine de la mort et les pics). Toujours aussi subtil.

AVIS *oui!*

MARC

Bon, O.K., j'avoue: j'ai été emballé par cette version de Mortal Kombat II. Pourtant, c'était pas gagné d'avance! Primo, je ne suis pas un fan de ce jeu (à cause du système de défense), deuxio, le charme hallucinogène du "champignon" 32X me laisse indifférent. Heureusement, Acclaim vient remettre les pendules à l'heure et redonne une raison de vivre aux pauvres possesseurs de 32X. Pour une fois, l'adaptation est soignée, même si les couleurs font encore un peu trop penser à la Megadrive. Le jeu est passionnant et la bande sonore "crache" à fond les décibels. Ce n'est pas de l'arcade, c'est vrai, mais il y a un air de famille (du genre cousin germain ou oncle d'Amérique). Allez hop, je ferme les yeux et je l'achète!

ÉDITEUR: ACCLAIM
DISTRIBUTEUR: ACCLAIM
DISPONIBILITÉ: AVRIL
PRIX: E

KOMBAT
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5
CONTINUE: INFINIS

PRESENTATION 89%
Des écrans vous expliquent votre présence, et présentent (en action) les douze "kombattants".

GRAPHISMES 90%
Détaillés et plus colorés que dans la version MD. Certains préféreront les personnages de SF II.

ANIMATION 91%
La plupart des mouvements décomposés ont été retravaillés, conférant à l'ensemble une grande souplesse et une vitesse de jeu appréciable.

MUSIQUE 92%
Les thèmes sont identiques à ceux de la version MD, et la 32X est sur ce point bien exploitée.

BRUITAGES 95%
Nous sommes dans le domaine de l'excellent. Cris et coups sont superbement retranscrits.

DUREE DE VIE 93%
La difficulté a été revue à la hausse et l'ajout des Combos relance sans cesse l'intérêt.

JOUABILITE 90%
Un maniement très précis du paddle est nécessaire pour mener à bien les manipulations.

INTERET 93%
Un titre indispensable si vous possédez une 32X, et si vous n'avez pas déjà la version Megadrive.

LE MODE VERSUS

Wild Guns propose deux modes de jeu. Le premier, le mode Versus, vous oppose à l'ordinateur ou bien à un deuxième joueur via la seconde manette. Quatre scènes apparaissent. Dans chacune d'elles, il vous suffira de tirer sur tout ce qui bouge: cibles, objets volants parfaitement identifiés, pierres et autres gadgets. Le vainqueur sera celui qui aura marqué le plus de points.

Avant de vous lancer dans un duel fratricide, il est nécessaire de choisir son personnage.

Quand une cible en bois est touchée, elle explose en mille morceaux.

Dans la mine, il arrive que des personnages se cachent dans des chariots. Si vous faites mouche, ce sont 100 points qui tombent dans votre tirelire.

Le dernier niveau du mode Versus vous permettra d'exploser ces grosses abeilles bizarroïdes.

WILD GUNS

Sorti au Japon depuis quelque temps déjà, voici qu'arrive au grand galop Wild Guns, comprenez "Les Pétards sauvages" (qui a beaucoup plu à Elvira). Maniaques de la détente et des pistolets bien huilés, Wild Guns va vous satisfaire.

Annie, jeune et jolie jeune fille de l'Ouest américain, a vu toute sa famille massacrée, torturée (on leur a fait écouter la dernière chanson de Pat Brouel à fond) et exécutée par le clan de Kid le Cruel. Bien décidée à se venger, Annie a engagé les services de Clint Istwoud, un chasseur de têtes sans scrupules. Après lui avoir expliqué succinctement ce qui était arrivé à sa famille, Clint et Annie décident de poursuivre le vil Kid afin de lui faire mordre la poussière par les racines (vieille expression américaine qui ne signifie plus grand-chose aujourd'hui, mais que tout le monde comprend). Dans ce jeu, vous incarnez au choix Annie ou Clint. Votre but est d'éliminer chacun des hommes du clan de Kid. Pour cela, vous disposez d'un simple revolver et de quelques bâtons de dynamite. Avec un peu de courage et beaucoup de volonté, l'Ouest américain n'aura plus de secret pour vous.

Dans le désert, il n'y a pas que des buggys ou des Jeeps: les cavaliers sont aussi de la partie.

AVIS *oui, mais...*

NICO

Wild Guns est un shoot-them-up fort sympathique, et ce pour plusieurs raisons. La première est que l'on peut y jouer à deux simultanément, et tout le monde sait que, à deux, c'est toujours mieux! Ensuite, les graphismes sont dans l'ensemble réussis: on apprécie le fait de pouvoir tirer sur certaines parties du décor (vitres, bouteilles et autres objets). La difficulté du jeu est assez élevée, même en mode 2 joueurs. Ainsi, avec vingt et un niveaux et une bonne tripotée de boss, voici un jeu qui vous retiendra pas mal de temps... si vous aimez le genre!

Voici ce qui arrive lorsqu'un bâton de dynamite explose près de vous. Bonjour les dégâts.

Alors, qui de Annie ou de Clint vous fera craquer?

AVIS oui!

ELVIRA

Un jeu de tir avec viseur à l'écran qui vous balade dans plus de vingt niveaux en plein cœur du Far West, voilà qui n'est pas pour me déplaire! Les graphismes sont fins et bien colorés, la difficulté est dosée pour les bons tireurs et l'option 2 joueurs simultanément est sans conteste le grand atout du jeu. Les personnages, bien animés, donnent des coups de fouet en cas de combat rapproché et tirent à vue sur les ennemis et les éléments du décor. Des boss coriaces, dignes d'un western futuriste, sont aussi de la partie. Wild Guns est sans conteste un jeu sauvage qui demande de la rapidité et de la précision. Dommage cependant que vos héros n'avancent qu'en ligne droite, sur un seul plan, et non sur plusieurs.

LE MODE BATTLE

Le second mode de jeu, le mode Battle, vous propose d'aider la jeune Annie et le mercenaire Clint à éliminer Kid. Mais avant d'arriver au boss final, vous devrez affronter un à un chacun de ses sbires. Une mission fort délicate faite sur mesure pour la personne que vous êtes.

Wild Guns mélange deux époques: le futur et le présent. On remarque un robot sur la droite et un tank au fond à gauche.

Dans le saloon, les ennemis sont cachés derrière le bar et les tables. Anticipez leurs mouvements et vous en viendrez à bout!

Dans la mine abandonnée, il vous faudra utiliser des bâtons de dynamite. Soyez rapide car la mèche est courte.

Une promenade en chemin de fer est idéale pour se faire une santé. Faites attention tout de même aux buggys à la Mad Max qui accompagnent le train.

ÉDITEUR: NATSUME
DISTRIBUTEUR: TITUS
DISPONIBILITÉ: AVRIL
PRIX: E

SHOOT'EM UP
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ASSEZ ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: –

PRESENTATION 82%

Choisir la couleur des vêtements des personnages est une option amusante.

GRAPHISMES 80%

Ils sont colorés et bien travaillés. Le souci du détail est omniprésent.

ANIMATION 85%

Les personnages peuvent rouler au sol et faire des sauts périlleux. Pas de ralentissement.

MUSIQUE 79%

De bonne qualité, ambiance country western garantie.

BRUITAGES 82%

Le bruit des armes est bien rendu tout comme celui des éléments du décor qui se brisent.

DUREE DE VIE 88%

Un niveau de difficulté assez élevé, 21 niveaux de jeu et des boss coriaces.

JOUABILITE 90%

Très simple: on dirige son viseur et on tire. Il faut bien maîtriser les esquives et les gardes.

INTERET 87%

Un shoot'em up bien réalisé. Un mode 2 joueurs simultanément sympathique. Dommage qu'on ne puisse se diriger que sur un plan unique.

Kawasaki SUPERBIKE CHALLENGE

OPTIONS COMPRISES

C'est bien connu, on ne prend pas le départ d'une course de 500 cm³ sans quelques précautions. Tout d'abord, on s'assure que l'équipement de la moto est adéquat aux conditions atmosphériques: ai-je bien choisi mes pneus, dois-je prendre le turbo ou non, mon frère est-il encore dans les catacombes... autant de questions cruciales dont dépendra l'issue de la course.

Quatorze circuits du monde entier vous sont proposés. Notez, en bas à droite, la fameuse course d'endurance de Suzuka.

Votre motard ainsi que sa moto: c'est ici que l'on change ses pneus et autres pièces mécaniques de l'engin.

C'est enfin le départ. Très vite, comme sur TF1, nous sommes submergés de publicité en tout genre.

Le mode 2 joueurs, malgré la forme tout aplatie des écrans, est assez jouable.

Attention à la sortie du tunnel: le virage qui s'annonce sera peu évident à négocier.

Cela faisait bien longtemps que l'on n'avait vu de simulation de course de motos sur Megadrive. Hormis Road Rash (et quelques autres), ce sport mécanique est plutôt rare sur la 16 bits de Sega. Domark comble cette lacune en nous proposant Kawasaki Superbike Challenge.

Dans cette simulation de course de motos, deux modes de jeu des plus classiques sont disponibles: la Course ou l'Entraînement. Bien évidemment, avant de prendre le départ, il est possible d'effectuer quelques légers réglages. Ainsi, la possibilité de changer de pneus ou encore la boîte de vitesses vous est offerte. Cinq, dix ou quinze tours de circuit seront nécessaires afin de terminer une des quatorze épreuves du championnat. De plus, si l'envie vous en chatouille la pointe des pieds, il vous sera possible de participer aux Huit Heures de Suzuka. Cette épreuve représente le must en matière de course de motos (l'équivalent des Vingt-Quatre Heures du Mans pour la course automobile). Enfin, une dernière option, intéressante, vous permet de jouer à deux simultanément. Dans ce cas, chacun des joueurs se voit attribuer une petite fenêtre à l'écran. Et, chacun d'entre vous le sait bien, à deux, c'est vraiment mieux!

DOMARK/TIME WARNER INTERACTIVE
PRIX: D
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COURSE DE MOTOS

PRESENTATION	**75%**
Un écran-titre assez pauvre, mais des options nombreuses. L'écran de jeu est clair.	
GRAPHISMES	**60%**
Des objets surfaces pleines vraiment moches, des couleurs ternes et peu nombreuses.	
ANIMATION	**80%**
Chaque pièce du décor est convenablement animée, sans ralentissement.	
MUSIQUE	**70%**
Présente uniquement en début de partie, elle est rythmée, et très rock.	
BRUITAGES	**72%**
Ils sont un peu faiblards quand on sait que l'on pilote une grosse cylindrée.	
DUREE DE VIE	**85%**
Si on aime ce genre de sport, les 14 circuits ont de quoi vous satisfaire.	
JOUABILITE	**84%**
La moto répond assez bien à vos exigences, cependant les virages sont délicats.	
INTERET	**78%**
Un mode 2 joueurs bien réalisé mais qui ne fait pas oublier la pauvreté des graphismes.	

AVIS

non!

Les sports mécaniques ne sont pas vraiment ma tasse de thé. Cependant, je sais reconnaître les jeux bien réalisés des daubes. Et Kawasaki Superbike Challenge n'appartient à aucune de ces deux catégories. Il oscille entre le "pas trop mal" et le "pas vraiment mauvais". Tout le monde sait que la Megadrive n'est pas une console dédiée à la 3D. C'est donc avec une agréable surprise que j'ai constaté l'absence totale de ralentissement, même lorsque l'écran était surchargé de sprites. Mais ce bon point ne fait en aucun cas oublier les graphismes affreux et les couleurs ternes de ce jeu. Kawasaki Superbike Challenge est donc un jeu que je conseillerai uniquement à ceux qui aiment les deux roues.

NIIICO

AMICROPUCE

JEUX VIDEO A AMICROPRIX

TOURS
97, av. de Grammont
☎ 47 20 56 81

ORLEANS
19 rue Ste Catherine
☎ 38 68 15 50

Le meilleur des jeux vidéo et de la japanimation
Jeux neufs parmi les moins chers du marché
Ils sont réservés uniquement à la vente par correspondance

REVENDEURS, LIBRAIRES, TABAC PRESSE, VIDEO CLUB

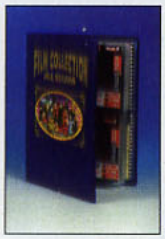
vous êtes intéressées par la JAPANISATION
CONTACTEZ-NOUS ! au 38.58.15.50

Fig Super Battle collection BANDAI

99 F 99 F 99 F 99 F 99 F

99 F 99 F 70 F 99 F 170 F

150 F 150 F 150 F 150 F



FIGURINES DRAGON BALL Z
Super Battle Collection Bandai

Vol. 1 à 9	99
Vol. 10 à 16	150
Vol 8 Son Gohan	**70**

GOODIES

Ramicard Plastifiée	10
Photo	10
Shitajiki	30
Heros collection 2 La pochette	25
5 pochettes	125
10 pochettes	225
20 pochettes + poster	425
Cardass DBZ 22	5 F la cart
Power Level 12	5 F la cart
PP card 26	5 F la cart
Pochette de 9 PP card 25	35
Hard case PP card 25	60
Kit PP car 25 GM	160
Classeur de cartes Collector	60
Set de 5 diapositives DBZ	50
Marque page DBZ	8
Visioneuse DBZ	60
Figurine DBZ résines	30
Posters	30

Consulter notre catalogue

SPECIAL REVENDEURS

Ligne téléphonique privée
Tous nos produits sont authentiques. Pas de copies.
Importation directe TOKYO via notre bureau parisien
Franco de port 3000 F Livraison 24 Heures
Catalogue partenaire Mensuel Gratuit

Pour connaître les autres titres disponible, téléphoner au **38 68 15 50**
Bon de commande par téléphone au **38 68 15 50** ou sur papier libre

NOM ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Ville ..... Code postal .....

DESIGNATION	PRIX
Port 30 F + 10 F par cassette supplémentaire sauf pack	
TOTAL A PAYER	

Signature des parents pour les mineurs

Mode de paiement ☐Chèque bancaire ☐Contre-remboursement + 45 F
Chèque débités le jour de la livraison ☐Carte bancaire
Carte N° ..... Date expiration .....
Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO entreprise dans la limite du stock disponible
Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Toutes marques citées dans ces 3 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

A retourner à :
AMICROPUCE
19 rue Ste Catherine
45000 ORLEANS

NOUVEAU

catalogue couleur 24 pages
35 F, frais de port compris
gratuit pour toute commande
supérieure à 350 F
MANGAS - VIDEOS - COMPACT DISC - GOODIES - FIGURINES - CARDASS - POWER LEVEL - GADGETS

DISTRIBUTEURS AMICROPUCE

SUISSE
NTS DIFFUSION
av. de la Gare
19050 SION
Tél. 41 27 23 83 56

RÉUNION
VIDÉOPOLYS
94 rue Ste Marie
97400 ST DENIS
Tél. 19 26 22 13 009

PARTENAIRES AMICROPUCE

JDS
GAMES
CINEMANIAC
MICROLOFT
MEGAGAMES
AXE LOISIRS

Venez les rejoindre !...

THE FIREMEN

Les allumettes vous démangent? Votre briquet est toujours à portée de main? L'enfer ne vous effraye pas? Pour vous, le métier de pompier rime avec bonheur? Alors, c'est parfait, The Firemen est le jeu qu'il vous faut.

Cette histoire dramatique se déroule en 2010, dans les bâtiments de la Metrotech Chemical Compagny. Lors de la fête de Noël, un feu s'est déclaré dans les cuisines de l'immeuble. Au départ anodin, le feu se développe considérablement pour atteindre finalement tous les étages du building. L'alerte est donnée à la caserne de pompiers la plus proche. Pete, capitaine de brigade, le personnage que vous incarnez dans le jeu, et Daniel, son second, sont dépêchés sur les lieux du sinistre. Véritables spécialistes en chimie, nos deux compères doivent impérativement récupérer un échantillon de MDL, produit extrêmement inflammable, et le porter sur le toit, à l'abri de la chaleur du feu. S'ils échouent, inutile de vous raconter ce qui va se passer. Vous voici maintenant face à l'entrée sud du bâtiment, c'est à vous de jouer.

Le rôle premier du pompier consiste à sauver des vies humaines. Dont acte.

CHAUDS, LES BOSS, CHAUDS!

Le titre de ce jeu en dit long sur le genre de boss que vous rencontrerez. Sans être vraiment difficiles à vaincre, les boss ont l'apparence du feu. Petits, larges ou parfois gigantesques, ne vous fiez pas à leur taille: un bon coup de grenade à eau les détruira à coup sûr.

Le premier boss du jeu est une boule de feu, qui parfois éclate en plusieurs flammèches. Gardez vos distances.

Le deuxième boss est de nouveau une boule de feu. Ces déplacements sont assez lents. Pour en venir à bout, utilisez la lance à eau en position extincteur.

Ce gros robot devenu incontrôlable est le troisième boss du jeu. Le flash lumineux face à lui indique la direction dans laquelle il va foncer. Restez à l'écart de sa trajectoire!

Cet ultime boss est un gigantesque serpent de feu. Il laisse derrière lui une traînée de feu sur laquelle il ne fait pas bon marcher.

AVIS *oui, mais...*

NIIICO

C'était avec une certaine impatience que j'attendais ce jeu, disponible au Japon depuis quelques mois déjà. Dès le début, on tombe sous le charme: les graphismes sont très soignés et utilisent parfaitement le mode 7 de la SNIN: distorsions et effets de transparence sont de rigueur. Les sprites sont bien réalisés et leur animation correcte. Cependant, après quelques minutes de jeu, on remarque des bugs, surtout lors des explosions ou des collisions de sprites. De plus, des fautes d'orthographe – ou de frappe? – viennent entâcher les dialogues (en français, il faut le souligner) du jeu. C'est un peu dommage. Il est également navrant de ne pas pouvoir jouer à deux simultanément.

A certains étages de l'immeuble, le sol s'écroule par endroits. Faites attention où vous mettez les pieds.

POMPIER MODÈLE

Vous le savez tout autant que moi, devenir pompier ne s'improvise pas. Il faut une santé de fer, avoir du souffle et, surtout, ne pas paniquer devant un sinistre. Pour arriver à maîtriser l'incendie, The Firemen disposent de quatre types d'ustensile, que je vous propose d'étudier plus en détail.

Votre lance à eau, en position dite de l'extincteur, est idéale pour maîtriser les feux de moquette et certains boss.

Toujours la même lance à eau, mais cette fois-ci utilisée comme lance à incendie. Son jet est puissant et idéal pour les grosses flammes.

La grenade à eau est redoutable: elle éteint toute flamme dans un large périmètre. Utilisez-la convenablement, vous en aurez en nombre limité.

Pour pouvoir se faufiler dans les passages étroits, mais aussi sous certaines flammes, il est parfois utile de ramper. Prenez exemple sur Daniel.

Vos équipiers vous envoient une passerelle pour que vous puissiez continuer votre mission. Cependant, les flammes sont toujours présentes.

AVIS

oui!

AHL

Voilà enfin un jeu qui ne manque pas d'originalité: c'est la première fois que l'on a l'occasion de jouer les pompiers (bien qu'un autre jeu de Sunsoft sur le même sujet soit sorti au japon en même temps que Firemen). De plus, Firemen ne manque pas d'atouts: des graphismes mignons, des textes en français et, pour une fois, un scénario pas trop débile. Parfois, ce sont les escaliers qui s'écroulent ou une porte qui se bloque, d'autres fois, on découvre une victime qui s'étouffe à moitié et qu'il faut mettre à l'abri, ce qui donne à ce jeu une ambiance de film catastrophe (du genre "La Tour infernale"). On se prend tout de suite au jeu, grâce à une action soutenue, quoiqu'un peu répétitive. Même si ce n'est pas le soft du siècle, Firemen est un jeu vraiment fun qui vaut le détour.

ÉDITEUR: HUMAN
DISTRIBUTEUR: BANDAI
DISPONIBILITÉ: AVRIL
PRIX: E

ACTION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: PEU ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2
CONTINUE: 3

PRESENTATION 85%

Réussie. Une introduction du jeu claire. Cependant, elle est en anglais même en mode French!

GRAPHISMES 89%

Utilisant le mode 7 de la console, ils sont très réussis. Quelques "bugs" surviennent parfois.

ANIMATION 90%

Il n'y a aucun ralentissement, même quand l'écran de jeu est rempli de sprites.

MUSIQUE 82%

Sympathique et rythmée, elle vous entraînera gaiement jusqu'au bout de l'aventure.

BRUITAGES 84%

Assez nombreux et variés, ils sont proches de la réalité. Un bon travail de ce côté-là.

DUREE DE VIE 70%

C'est, hélas, ce qui pêche dans le jeu. La difficulté n'est pas tellement élevée, c'est dommage.

JOUABILITE 90%

Les boutons de la manette sont tous utilisés sans pour autant entraver la jouabilité.

INTERET 86%

The Firemen, avec un mode 2 joueurs et des niveaux supplémentaires, aurait été un hit. Il n'est qu'un "bon jeu".

galaxy FIGHT UNIVERSAL WARRIORS

Samurai Punch VS Pied enflammé: arriver à effectuer ces coups spéciaux n'est pas compliqué, arriver à les placer est une toute autre histoire.

On n'échappe pas aux habituelles boules de feu... sauf si l'on saute ou que l'on trouve la protection adéquate au bon moment.

Nous avions eu droit aux guerriers de tradition ancestrale (les samurai...), aux combattants de rue (Fatal Fury, Art of Fighting), mais jamais encore nous n'avions eu le plaisir de découvrir des guerriers galactiques... Galaxy Fight comble cette lacune! Novateur sur bien des points, ce Galaxy Fight n'en reste pas moins un jeu de combat assez traditionnel. Vous choisissez vos combattants parmi neuf proposés. A noter: le jeu regorge de tips en tous genres vous permettant de jouer les boss cachés, etc. Vous aurez tout loisir de recourir à des techniques de combat particulières (coups spéciaux), tout en vous délectant de morceaux de musique endiablés et de décors peu conventionnels qui réjouiront les amateurs d'ambiance cyber... Car c'est dans ce mot que tient toute l'originalité de ce jeu: cyber. Les combattants peuvent prendre la forme d'une machine futuriste, d'un ninja qui ne l'est pas moins, ou encore d'un alien venu d'on ne sait où. Les décors sont bien entendu dans le même ton: mégalopoles en flammes, contrées désertiques peuplées de bébêtes poilues, etc. Lors du jeu, vous pourrez mettre en pratique comme bon vous semble les six à huit coups spéciaux de chaque combattant, mais également les projections, les contre-projections (en l'air ou au sol) ou les enchaînements meurtriers. Restez constamment sur vos gardes, les combats sont acharnés.

Roomi est le personnage le plus attachant du jeu (à droite). Une jeune demoiselle aux formes généreuses et au tempérament de feu.

Rolf (à droite) est l'équivalent de Haomaru (Samurai Shodown) ou de Andy Bogard (Fatal Fury): le héros, quoi!

Léger, ce coup de pied décoché par Gunter? Ne vous y fiez pas: ivre de fureur, il est bien déterminé à achever son adversaire.

AVIS mouais...

Je profite de cet avis sur un jeu Neo Geo pour vous rappeler que Guillemot International (le distributeur des jeux SNK en Europe) continue de sortir des jeux sur cartouche (la version CD de Galaxy Fight est prévue pour avril...). Ils sont toujours aussi chers, mais toujours d'actualité. Pour en revenir au jeu lui-même, il est vrai que, comparé à Samurai Shodown ou à Fatal Fury Special, Galaxy Fight ne fait pas le poids. Mais il faut reconnaître que ce jeu ne fait "que" 150 méga, alors que ses confrères en font plus de 200... Dans l'absolu, Galaxy Fight est un bon jeu de combat recourant à des techniques de programmation sympa qui utilisent très bien le zoom. Mais, quand on y regarde de plus près, on ne peut s'empêcher de trouver les sprites un peu petits, et les décors peu colorés. Les combats sont acharnés et l'ordinateur est très fort, mais les coups spéciaux n'ont rien d'extraordinaire et les enchaînements sont peu originaux. On passe quand même un bon moment et, vu le prix (100 francs de moins que pour Samurai sur CD), il ne manquerait plus que l'on se prive.

galaxy FIGHT UNIVERSAL WARRIORS

SUNSOFT/GUILLEMOT I.
PRIX: I
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COMBAT

PRESENTATION	**83%**
Traditionnelle explication des coups agrémentée de l'arrivée en fanfare des combattants.	
GRAPHISMES	**79%**
Les décors sont assez vides et le tout manque un peu de couleur. On s'attendait à mieux.	
ANIMATION	**85%**
Chaque personnage bouge de manière différente. La vitesse de jeu est exemplaire.	
MUSIQUE	**75%**
Des thèmes qu'on oublie assez vite, même s'ils sont peu communs pour le genre de jeu.	
BRUITAGES	**78%**
Moins violents que ceux qu'on a l'habitude d'entendre sur cette console, mais très réalistes.	
DUREE DE VIE	**84%**
Même en Easy, l'ordinateur est vraiment très fort.	
JOUABILITE	**88%**
Réalisation des coups assez classique, et bonne prise en main dès le départ.	
INTERET	**81%**
Un jeu de combat original dans son ambiance mais très conventionnel dans son déroulement. On s'amuse bien quand même.	

STOCK GAMES BOULOGNE
118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 - BOULOGNE
Métro Marcel Sambat
(1) 46 21 19 92

Livraison Colissimo en 24h ou 48h

ACHAT !!! VENTE !!! ECHANGE !!!

STOCK GAMES

LA 1ère CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION !!!

STOCK GAMES JUSSIEU
3, rue d'Arras - 75005 - PARIS
Métro Cardinal Lemoine
(1) 44 07 04 61

STOCK GAMES GARE DE L'EST
23, rue d'Abbeville - 75009 PARIS
Métro Poissonnière ou Gare de l'Est
(1) 44 63 02 49

STOCK GAMES REPUBLIQUE
44, rue de Malte - 75011 PARIS
Métro République
(1) 48 05 48 23

STOCK GAMES MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première - 75014 PARIS
Métro Raspail ou Vavin
(1) 43 35 32 10

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

PSX

PSX PAL NTSC	3990 F
JOYPAD PSX	299 F
MEMORY CARD	299 F
TEKKEN	599 F
STARBLADE	599 F

SATURN

SATURN PAL NTC	3990 F
JOYPAD SATURN	299 F
MEMORY CARD	299 F
PANZER DRAGON	599 F
VICTORY GOAL	599 F

3 DO

3 DO GOLDSTAR PAL	3490 F
JOYPAD 3 DO	249 F
SUPER WING COMMANDER 3	399 F
QUARANTINE	399 F

NEO-GEO CD

NEO CD + 2 JOY	2990 F
ART OF FIGHTING 2	249 F
FATAL FURY SPACIAL	249 F
GALAXY FIGHT	449 F
KING OF FIGHTER	449 F
SUPER SIDESNICK 2	249 F
STREET HOOP	449 F
VIEW POINT	449 F

SUPER NINTENDO

CHRONO TRIGGER SFC	649 F
SUPER STAR SOCCER	399 F
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	99 F

MEGADRIVE

LEGEND OF THOR	399 F
ROAD RUNNER	399 F
RISTAR	399 F

JAGUAR

JAGUAR + 1 JEU	1590 F
MOTOCROSS	449 F
BUBSY	449 F

SUPER NIN OCCAZ

SUPER NINTENDO SEULE	499 F
JOYPAD SNIN	69 F
ADAMS FAMILY	99 F
DRAGONS LAIR	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
STARWING	99 F
STREET FIGHTER 2 TUR	99 F
ALFRED CHICKEN	149 F
GOOF TROOP	149 F
JIMMY CONNORS	149 F
MAGIC SWORD	149 F
MARIO ALL STAR	149 F
ALADDIN	199 F
COLL SPOT	199 F
FLASHBACK	199 F
MR NUTZ	199 F
EQUINOX	249 F
ERIC CANTONA	249 F
FIFA SOCCER 94	249 F
LEGEND	249 F
NIGEL MANSELL	249 F
MYSTIC QUEST LEGEND	249 F
SIM CITY	249 F
SUPER MARIO KART	249 F
ANIMANIACS	299 F
BATMAN ET ROBIN	299 F
BLACK HAWK	299 F
DONKEY KONG COUNTRY	299 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299 F
LE ROI LION	299 F
MICKEY MANIA	299 F
NBA JAM	299 F
SECRET OF MANA	299 F
DEMONS CREST	349 F
PUNCH OUT	349 F

MEGADRIVE OCCAZ

MEGADRIVE SEULE	349 F
JOYPAD MD	49 F
ADAPTATEUR 32X SEGA	799 F
BATMAN	99 F
GOLDEN AXE	99 F
QUACKSHOT	99 F
BUDOKAN	129 F
CASTLE OF ILLUSION	129 F
GYNOUG	129 F
TAZ MANIA	129 F
AGASSI	149 F
CHAKAN	149 F
EA HOCKEY	149 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	149 F
FATAL FURY	149 F
IMMORTAL	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
AQUATIC GAMES	149 F
SONIC II	149 F
SUPER HANG ON	149 F
ALADDIN	199 F
COLL SPOT	199 F
DESERT STRIKE	199 F
ECCO	199 F
ETERNAL CHAMPION	199 F
FANTASTIC DIZZY	199 F
FLASHBACK	199 F
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	199 F
STREETS OF RAGE 2	199 F
ZOOL	199 F
GENERAL CHAOS	249 F
MONACO GP II	249 F
SHAQ FU	249 F

NEO GEO OCCAZ

NEO GEO SEULE	899 F
MEMORY CARD	129 F
JOYSTICK NEO GEO	199 F
ALPHA MISSION 2	249 F
BASEBALL 2020	249 F
BLUE S JOURNEY	249 F
KING OF THE MONSTER	249 F
MAGICAN LORD	249 F
NAM 1975	249 F
FATAL FURY	299 F
WORLD HEROES	299 F
ART OF FIGHTING	349 F
FATAL FURY 2	399 F
KING OF MONSTER 2	449 F
SENGOKU	449 F
WORLS HEROES 2	449 F
FATAL FURY SPECIAL	599 F
SAMOURAI SHODOWN	599 F
ART OF FIGHTING 2	699 F
SUPER SIDE KICKS 2	699 F
VIEWPOINT	699 F
WORLS HEROES 2 JET	699 F

JAGUAR OCCAZ

JAGUAR + 1 JEU	1190 F
RAIDEN	149 F
DRAGON	249 F
ALIEN US PREDATOR	299 F
BUBSY	299 F
KASUMI NINJA	299 F
VAL D'ISERE	299 F

SERVICE APRES VENTE
REPARATION - MODIFICATION DE VOS CONSOLES
TEL : 48 05 48 23

NOUVEAU
VENTE EN GROS SUR LES JEUX D'OCCASION ET NEUFS
FRANCHISE
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
TEL : (1) 44 07 04 61
FAX : (1) 43 29 42 15

NEC OCCAZ

JOYPAD NEC	49 F
BLOODIA	49 F
CYBER CORE	49 F
DRAGON SPIRIT	99 F
KLAX	99 F
AFTER BURNER II	129 F
BARUMBA	129 F
CLOUD MASTER	129 F
HURRICAN	129 F
ADVENTURE ISLAND	149 F
PC KID 2	149 F
FINAL MATCH TENNIS	199 F
FORMATION SOCCER	199 F
NEC CORE GRAFX	349 F
NEC GT TURBO	899 F

3 DO OCCAZ

3 DO FZ1 PAL	2390 F
CRASH N BURN	149 F
DRAGONS LAIR	149 F
SHADOW	149 F
OUT OF THIS WORLD	149 F
ALONE IN THE DARK	199 F
MAG DOC MAC CREE	199 F
MONSTER MANOR	199 F
OFF WORLD INTERCONCEPTO	199 F
SEWER SHARK	199 F
VR STALKER	199 F
WAY OF THE WARRIOR	199 F
FIFA	249 F
REBEL ASSAULT	249 F
RIAD RASH	249 F
SAMOURAI SHODOWN	249 F
STAR BLADE	249 F
THE HORDE	249 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F

BON DE COMMANDE à renvoyer à

C+42

STOCK GAMES
3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Tél : (1) 44 07 04 61

RC PARIS B 933388268

REGLEMENT
- Carte bleue ❑
- N° carte bleue
- date d'expiration
- Mandat-lettre ❑
- Contre remboursement ❑
- Chèque ❑

Signature →

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....

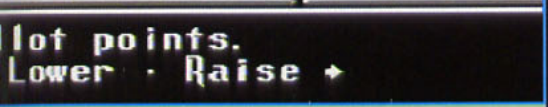
TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour contre remboursement

ROBO

Un petit tour en bateau pour passer d'un continent à l'autre!

Les déplacements entre les villages se font un peu comme dans Mario.



On peut paramétrer les caractéristiques de combat de chaque robot.

Chose rare et ô combien appréciable: on voit les ennemis!

Voilà un bon Role Playing Game, en anglais de surcroît, ce qui devrait vous intéresser... Et en plus, il propose nombre d'idées originales et renouvelle intelligemment le genre!

Le scénario de ce Role Playing Game est carrément béton, et le jeu lui-même innove à plus d'un titre. On sort là totalement du genre de Final Fantasy, même si, bien entendu, les combats sont gérés classiquement par un système d'options. Mais la comparaison s'arrête là. On oublie le Moyen Age et la magie, tout étant habilement remplacé par un univers high-tech. Vous êtes un inventeur, et vous créez des robots que vous enverrez se battre à votre place. Toutes leurs caractéristiques (force, armure, points de vie...) sont programmables... A vous d'adopter la meilleure stratégie! Vous pouvez même choisir une liste de coups spéciaux sous la forme d'un enchaînement de trois coups à préprogrammer. A ce propos, après un coup spécial, il faut malheureusement attendre plus longtemps qu'avec un coup normal pour enchaîner une autre attaque. Au fur et mesure qu'on s'aguerrit, on peut inventer de nouvelles armes ou robots, mais également des choses plus directement utiles comme un parapluie, un traducteur du langage des souris, des lunettes infrarouges... Ces inventions ne tombent pas du ciel, quelqu'un doit vous en donner l'idée, ou il faut éplucher des grimoires pour les trouver. Les combats sont étudiés pour que votre robot utilise au mieux les paramétrages que vous lui avez donnés. Et il vous faudra utiliser chacune de vos inventions au bon moment, par exemple la transformation en souris si vous êtes jeté en prison: le gardien, vous croyant enfui, ouvre la porte pour vérifier! Pour sauvegarder, pas besoin de trouver les auberges, l'option est directement accessible grâce au talkie-walkie.

AVIS oui!

PANDA

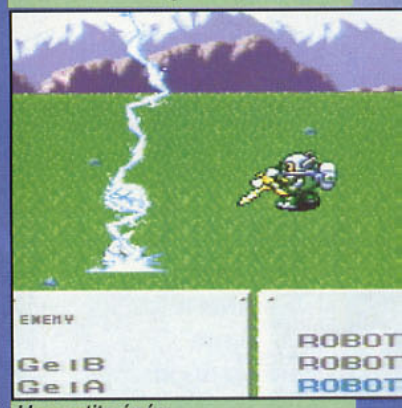
Robotrek propose un grand nombre d'éléments originaux. Les vieux briscards de RPG seront réellement dépaysés par ce jeu. Plus de magie ni de puissant guerrier en guise de héros! C'est un inventeur à la tête bien pleine qui mène la danse! J'ai passé une bonne vingtaine d'heures sur le jeu et, à l'heure où j'écris ces lignes, je n'en suis pas encore venu à bout! Les textes anglais constituent de plus un atout de taille, alors, vraiment, je ne vois pas ce qui pourrait vous empêcher de l'acheter... Et ne me dites pas que vous avez déjà Final Fantasy ou un autre, Robotrek vous surprendra par son brio et ses nombreuses innovations.

DE LA VARIÉTÉ DAN LES COMBATS

Dans Robotrek, les combats sont assez originaux, et vous devrez soigner la stratégie si vous voulez les mener à bien.

Pendant le combat, on peut tenter de ramasser des options qui sont placées sur le champ de bataille. Mais si on les ramasse, on n'attaque qu'au tour suivant.

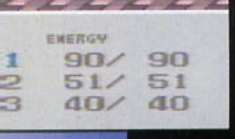
Il faut attendre un certain temps avant de pouvoir porter un nouveau coup. Celui-ci est matérialisé par une barre d'énergie.



Une petite épée: l'effet est sympa, non?

TREK

Le dieu Panda a fait pleuvoir sur l'île des sauvages!



AVIS — oui!

SPY

La SNES se dote encore une fois d'un jeu d'aventure du meilleur cru. On constate dès les premières minutes que les graphismes sont très similaires à un certain Illusion of Gaia. On se rend compte ensuite que les combats ont un mode de visualisation qui ne nous est pas inconnu (Final Fantasy). Enfin, le déplacement du personnage sur la carte se fait à la manière d'un Mario. Malgré ces emprunts, Robotrek sort du lot grâce à un système original: tout ce dont vous aurez besoin pour évoluer dans ce monde (objets, robots, armes, armures), ce sera à vous de le créer. De plus, les robots sont modulables (grande première dans un jeu d'aventure), et vous déterminez attaque, défense, temps de rechargement, etc. Tout à la fois traditionnel et innovant, ce jeu d'aventure très long comblera le boulimique du genre...

Voici la machine à créer des inventions: sa forme me rappelle vaguement quelque chose...

ÉDITEUR: ENIX
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

ROLE PLAYING GAME
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 75%
Pas de quoi sauter au plafond, mais les normes du genre sont respectées.

GRAPHISMES 90%
Les sprites des personnages sont fins, bien colorés et les décors de fond ne déparent pas!

ANIMATION 85%
Elle est correcte, et met en œuvre un scrolling fluide, idéal pour donner un bon RPG.

MUSIQUE 83%
Des thèmes musicaux sympa et, surtout, pas crispants pour un rond!

BRUITAGES 88%
Ils sont bien échantillonnés et plutôt marrants dans l'ensemble.

DUREE DE VIE 95%
De ce côté-là, vous en aurez pour votre argent!

JOUABILITE 90%
Les textes sont en anglais, mais les options, quoique complexes, sont bien expliquées dans la notice.

INTERET 92%
Un jeu accrocheur qui n'a rien à envier aux classiques des RPG...

TRUE LIES

Quelques flaques de sang du plus charmant effet révèlent les impacts. La boîte à pharmacie vous permet de remettre à niveau votre jauge d'énergie.

Tiré du film "La Totale", "True Lies" est un remake qui ne laissera pas de trace dans les esprits des cinéphiles. Et le jeu est fidèle au scénario... Vous êtes donc un agent secret et votre but semble être d'éliminer un maximum d'ennemis. Ça tombe bien, ils sont nombreux à vous attendre, armés jusqu'aux dents... Ça va saigner...

Une dizaine de niveaux s'offrent à votre hargne guerrière: au cours de vos déambulations dans des allées peuplées d'ennemis et de civils, faites le bon choix et récoltez des munitions pour vos armes et des kits de pharmacie pour guérir vos blessures. A chaque niveau, une mission vous est confiée, comme intégrer une carte dans l'ordinateur en déroute. Il suffit de chercher dans toutes les salles en tirant à vue pour parvenir à vos fins. Votre personnage peut tirer devant lui et en diagonale. Il peut aussi accélérer grâce à un bouton du paddle, ce qui est pratique pour fuir lorsque des tonnes de méchants déboulent... Votre objectif ne consiste cependant pas à tailler la route devant le danger, mais à nettoyer le secteur. Alors accrochez-vous et maîtrisez les tirs de votre agent. C'est pas le Pérou, mais "True Lies" signifie "Vrais Mensonges": normal qu'il s'agisse d'un vrai-faux jeu...

Le dernier niveau est vraiment balèze. Un ou deux coups de lance-flammes vous occit en quelques secondes.

FIDÈLE AU FILM

Les niveaux suivent bien les scènes d'action du film. Cela dit, le film était un remake assez... daubesque. L'agent secret évolue donc dans des décors variés en effectuant des actions qui ne ressemblent pas à grand-chose...

Tout débute dans un bar fourmillant de civils et d'ennemis. Trois civils tués par inadvertance et vous recommencez au début du niveau...

Il faut dévaler cette piste à fond la caisse et sans ski. Les roulés-boulés sont de rigueur pour éviter les ennemis skieurs et l'hélico mitrailleur.

Un vrai labyrinthe, ce jardin. Les coins cachent des options, mais gare aux types en rouge: ils sont coriaces.

Attention aux ennemis dissimulés par les feuillages. Heureusement, votre deuxième arme est plus efficace.

AVIS *oui, mais...*

ELVIRA

Facile de faire un jeu à partir d'un film et de nous le vendre comme si, bêtement, on allait croire que c'est forcément un bon jeu... Grosse erreur, messieurs: True Lies ne trompe personne, c'est un genre ludique très particulier qui ne plaira qu'aux fans. Seront-ils nombreux à aimer se balader dans un jeu offrant une vue de l'action en hauteur, de trois quarts, dans des salles remplies d'ennemis qui tirent à vue? On essaye de ne pas toucher les civils, de tuer les méchants dans une flaque de sang, de récolter les munitions éparses et, sans grosse difficulté, d'accomplir la mission impartie. Au final, c'est toujours pareil, même si les décors changent. C'est bourrin, peu jouable, ce n'est pas de la viande à Killer mais ça aurait presque pu...

ACCLAIM/ACCLAIM
PRIX: E
1 JOUEUR/ACTION

PRESENTATION	**74%**
R.A.S., hormis trois démo.	
GRAPHISMES	**75%**
Des décors variés et une multitude d'ennemis qui se ressemblent (et ressemblent aux civils...).	
ANIMATION	**76%**
Peu de bugs à signaler, malgré la foule en mouvement. Mais l'action n'est pas trépidante, ça aide.	
MUSIQUE	**70%**
Des thèmes qui se laissent écouter, à peine masqués par le bruit des armes.	
BRUITAGES	**73%**
Quatre armes et quatre sons principaux.	
DUREE DE VIE	**85%**
Deux niveaux de difficulté qui tiennent la route et des mots de passe pour souffler.	
JOUABILITE	**65%**
Ni très maniable ni très intelligent, l'agent secret! Même en speedant, la jouabilité en pâtit.	
INTERET	**69%**
Un jeu vraiment bourrin, pour passer des heures à déambuler en tirant dans des allées. C'est pauvre.	

ENFIN !!!

CA VA FAIRE MAL !

LE MEGA JEU DE BASTON PAR TELEPHONE

Gagne des consoles de jeu, des cartouches de MK II des T-Shirts, des BD et des cadeaux surprises

MORTAL KOMBAT II

ICI TOUS LES COUPS SONT PERMIS

36 68 20 10

Rapports filles/mecs ?

Les bons plans de Dylan et Brenda

36 70 07 27

D210

Gagne un voyage aux USA en nous appelant au

36 70 91 92

Comment faire craquer les nanas

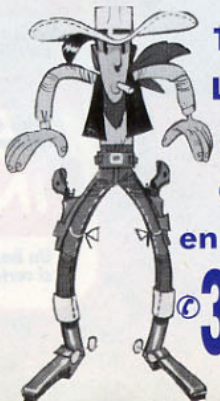
36 70 02 48

Mary répond à toutes tes question

36 70 00 09

Pour gagner un voyage aux USA admirer toutes les stars du basket et pour connaître les news NBA appelle vite le

36 68 23 23



Tire plus vite que **LUCKY LUKE** et gagne des centaines de cadeaux en jouant sur le

36 68 00 05

Joue au Méga Jeu Interactif et gagne des cadeaux SIMPSONS

36 68 00 23

Deviens incollable sur Sauvés par le Gong et gagne des cadeaux

36 70 36 50

3670 : 8,76/cnx+2,19/mn 3668 : 2,19/mn Adrian

REVIEW

BATTLE ZEQUE SETSOU

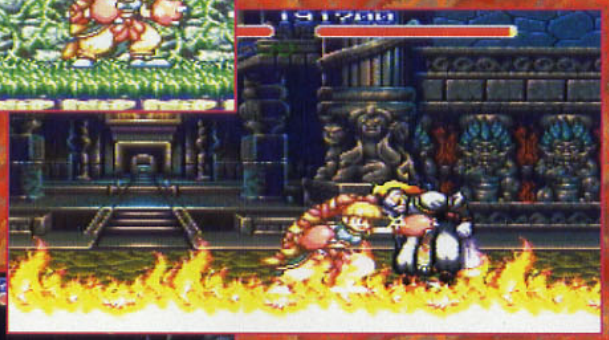
Cela faisait longtemps qu'on n'avait pas vu un bon jeu de castagne à la Final Fight! En plus, celui-ci se paie le luxe d'être original et d'apporter quelques nouveautés! Ce qui ne gâche rien. "La Légende de la bataille de Zeque" est la traduction en français du titre. Vous choisissez au départ une des trois combattantes proposées et en route pour la "frite". Chacune d'entre elles possède ses propres coups spéciaux, ainsi qu'une magie. Vous pouvez bien entendu projeter vos adversaires ou enchaîner contre eux une série de coups de poing. Chose originale dans ce genre de jeu, vous pouvez vous placer en garde avec le bouton L ou R, ce qui vous permet d'encaisser un coup. L'autre surprise est de voir l'héroïne passer au niveau suivant après avoir occis un certain nombre d'ennemis. Ce qui se traduit par une augmentation de ses points de vie et de la puissance de sa magie, c'est-à-dire le système utilisé pour les RPG! Le personnage n'évolue que sur un seul plan et peut effectuer des doubles sauts. Les ennemis possèdent une attaque spéciale, mais ils se ressemblent beaucoup. Un boss vous attend à la fin de chacun des six niveaux.

AVIS oui, mais...

PANDA

Ce jeu m'a vraiment impressionné par son originalité! Des coups spéciaux à la Street Fighter, la possibilité d'augmenter sa force en progressant dans le jeu, et, plus importante encore, celle de se placer en garde! De plus, les graphismes sont fort bien réussis, et même la musique n'a pas été oubliée: tout pour faire un grand hit! Malheureusement, car il y a un hic, l'action est trop répétitive et les ennemis pas suffisamment variés. Il manque aussi une option permettant de jouer à deux simultanément. Battle Zeque Setsou n'en reste pas moins un bon jeu, mais il aurait pu être excellent. C'est dommage.

La blondinette invoque deux petits monstres verts pour croquer ses ennemis. Après leur repas, ils s'en vont en ricanant.



Voilà un des derniers boss, mais ce n'est pas le plus puissant.

Vous ne trouvez pas que cette attaque ressemble à une attaque de King, une des combattantes de Art of Fighting?

Ce boss a la sale manie de lancer des éclairs à tête chercheuse!

Et un petit coup de pied à la Chun Li, un.

ASMIK/IMPORT
PRIX: E
1 JOUEUR/BEAT'EM ALL

PRESENTATION	**80%**
Jolie, cette présentation des trois guerrières. On a même droit à leurs mensurations!	
GRAPHISMES	**85%**
Les ennemis sont très colorés, et les graphismes sont dans l'ensemble bien réalisés.	
ANIMATION	**82%**
Même si elle est plutôt fluide, les mouvements des personnages ne sont pas assez décomposés.	
MUSIQUE	**90%**
Des thèmes musicaux très variés, et néanmoins assez traditionnels.	
BRUITAGES	**80%**
Quelques cris digitalisés et, surtout, des bruits de coup... quelconques.	
DUREE DE VIE	**80%**
Le jeu n'est pas évident, mais, avec de la pratique, on trouve les tactiques pour avancer sans danger.	
JOUABILITE	**84%**
Prise en main facile. Les coups spéciaux s'enchaînent facilement.	
INTERET	**83%**
Un bon beat-them-all, qui aurait pu être un grand hit si certains détails n'avaient pas été négligés.	

NEW-TECH CITY

PARIS RP
62 RUE DU GÉNÉRAL LECLERC
95310 SAINT-OUEN L'AUMONE
TÉL:(1).34.64.05.05

SARCELLES
PROCHAINEMENT
OUVERTURE

REVENDEURS
PROJET DE FRANCHISE OU D'OUVERTURE
TÉL:(1).34.64.64.73 / (1).34.30.04.16
FAX:(1).34.64.64.70

BELGIQUE
1159 D CHAUSSÉE DE WATERLOO
1180 BRUXELLES
TÉL: 02.375.90.96

PROMOS DU MOIS

SUPERNINTENDO

CHRONOS TRIGGER	549 F
DBZ 3	449 F
SOCCER SH. OUT	449 F
INTER' SOCCER	449 F
SPIDERMAN TV	449 F
WARLOCK	449 F

MEGADRIVE

NBA JAM 2	TEL
CANON FODDER	429 F
STRIKER	395 F
THEME PARK	395 F
STORY OF THOR	449 F
STARGATE	449 F

K7 VIDEO DRAGON BALL Z
1 CASSETTE AU CHOIX DU VOL 1 AU VOL 12 134 F
POUR 3 CASSETTES ACHETEES NOUS VOUS EN OFFRONS UNE GRATUITEMENT DE VOTRE CHOIX

GOODIES

Mangas N°40 DBZ	45 F
Figurine parlante (DBZ S.Sayan Gohan 3 sons 20 cm)	249 F
K7 Vidéo Pal Bio-Broly	149 F

PLAYSTATION SONY

CONSOLE NTSC	TEL
CONSOLE RVB 220V	TEL
PAD PSX	299
MEMORY CARD	319
RIDGE RACER	490
TOSHINDEN	599
MOTOR TOON	599
PARODIUS	560
PHILISOMA	TEL
ALIEN TRILOGIE	TEL
RAYMAN	TEL
CYBERWAR	TEL
BIG BLUE	TEL
METAL JACKET	TEL
DAIDAROS	TEL
RAYDEN PROJECT	TEL
NETKETSU	TEL
LOBOS SEKEI	TEL
BASEBALL SPEAK.95	TEL

SATURN SEGA

CONSOLE NTSC	TEL
CONSOLE PAL	TEL
PAD	TEL
VIRTUA FIGHTER	590
VIRTUA RACING	590
DAYTONA USA	TEL
RAMPO	TEL
PANZER DRAGOON	TEL
ALIEN TRILOGY	TEL
GALACTIC CRUSADE	TEL
DARKSIDE	TEL
CANNON FODDER	TEL
OBSIDIAN	TEL

MD-SN-32X-MCD
nous consulter

NEO-CD SNK

CONSOLE NTSC 220V
Pleine écran + 2 Pads
3340 Frs

FATAL FURY 3	449
SAMOURAI SH. 2	495
KING OF FIGHTER 94	495
ART OF FIGHTING 2	395
LAST RESORT	395
VIEWPOINT	395
MUTATION NATION	395
SEN GOKU 2	395
FATAL FURY SPEC.	395
GALAXY FIGHT	395
DOUBLE DRAGON	TEL
ARGRESSOR DARK.	395

3DO

CONSOLE PANASONIC
FZ1 ou GOLDSTAR
Pal 60Hz 220v + 2 JEUX
3 640 Frs

PAD 3DO	249
PISTOLET	349
VIRTUOSO.	370
QUARANTINE.	370
MAGIC CARPET.	370
PRIMAL RAGE.	370
HELL.	370
7 GUEST.	370
GEX	370
FLASHBACK	370
DRAGON LORE	370
INSECT WARS	370
EDGE	370
MYST	370
POLICENAUTS	370
FIFA	370
S.STREET FIGH.	395
NEED FOR SPEED.	370
NOVASTORM.	370
RETURN FIRE.	370
CLAYFIGHTER.	370

K7 VIDEO

EXTRAIT

K7 PAL ORIGINALE

DBZ RETOUR BROLY	129
DBZ BIO-BROLY	149
S. STREET FIGHTER	149
UROTSUKIDOJI	169
KEN LE SURVIVANT	169
RANMA 1/2	149
DOOMED MEGAPOL	135
TOKYO BABYLON	169
CRYING FREEMAN	169
MACROSS II	169
DAN GAIOH	149
GALACTIC PIRATES	169
BUBLE GUM	189
GHUNTED	169
LAUGING TARGET	159
THE GUYVER	169
ROUZIN Z	169
ROBOTECH	169
MARIS W. GIRL	149
GENO CYBER	99

K7 SECAM SOUS-TITRE

CHRO. LODOSS 3	149
MANONO HUNTER	110
USHIO ET TORA	110
MAPS	110
RANMA 1/2	110
CHRO. LODOSS 1	149
CHRO. LODOSS 2	149

K7 SECAM FRANCAISE

UROTSUDOJI 2	149
DOMINIUM 2	149
CYBER CITY 2	149
BLACK MAGIC M66	149
GOLDORAK 1 à 3	99
DBZ 1 à 4	134
DBZ 5 à 8	134
KEN LE SURV. 1 à 5	99
SHURATO 1 à 5	99
LAMU 1 à 5	99
LEMNEAR	135

FIGURINES

A PEINDRE

DBZ P. TRUNK	134
DBZ P. GOTEN	134
DBZ TRUNK	290
DBZ S.S.TRUNK	290
DBZ SON GOKU	134
KEN LE SURVIVANT	340
BRUCE LEE	490
FATAL FURY MAI	290
SAILOR MOON	134
BASTARD	449
RANMA 1/2	290

Ces mêmes figurines sont aussi disponibles peintes. Plus de 200 modèles dans notre catalogue (à peindre, déja peintes, en résine ou poly-vinyl,..)

FIGURINES DIVERSES

DRAGON BALL	
BEST OF GOKU 40cm	349
SUPER BATTLE DBZ (/1)	
Réf N° 1 au N° 9	110
Réf N° 10 au N° 16	149
FULL COLOR BATTLE (/6)	
Réf N°1 au N° 4	149
Réf N° 5 au N° 8	169
SUPER COLLECTION (/1)	
PICCOLO	229
S.S. GOHAN	149
VOICE SON GOHAN	249
TIRELIRE TRUNK	149
SUPER DEFORMER	35
POUPEE SAILOR M.	249
SUPER DUNK	199
BOX 12 FIG. SSF2	229

N' hésitez pas à nous contacter pour plus de renseignements

MANGAS

Mangas DBZ JAP Noir & Blanc du 1 au 39	40 F
Mangas DBZ JAP Couleur du 1 au 12	80 F
Mangas N&B JAP Sailor moon-Ken le survivant-City Hunter-Ranma 1/2-Vidéo Girl-Bastard-Dna2...	45 F
Mangas Couleurs Sailor Moon Jap	
Mangas DBZ Français du 1 au 12	36 F
Mangas Ranma 1/4 du 1 au 5	36 F
Art book Street-fighter 2 (X+18ans)	99 F
Art book movie Street fighter	289 F
Mangas Street fighter jap	60 F
Mangas Street fighter Parodie	65 F
Comics NEW american, New X-men	Tél

CARDASS-POSTERS

Lot de 20 CARDASS DBZ PP25/26	75 F
Lot de 34 CARDASS DBZ PP25/26	120 F
Lot de 10 CARDASS DBZ POWER LEVEL	75 F
Lot de 10 CARDASS DBZ POWER CARD PP	75 F
Lot de 50 CARDASS DBZ HERO COLLECTION	100 F
Lot de 20 CARDASS FLAIR 95 MARVEL	100 F
Lot de 10 CARDASS SAILOR MOON BRILLANTES	70 F
JEUX DE 54 CARTES A JOUER DBZ, RANMA 1/2	60 F
Lot de 5 Posters DBZ Plastifiés 38*53	100 F
Poster Géant en WallScroll DBZ	130 F
Lot de 2 Posters en Rotin DBZ dont un Calendrier	140 F
Mini-Poster en rotin DBZ avec enveloppe 32x40	40 F
Cards Vampirella, Lady death, X-men...	Tél

DIVERS

CD Audio DBZ, Sailor Moon, ...	149 F
Classeurs pour Cardass	120 F
Pin 's Dragon ball Z (vendu par 5)	45 F
Set scolaire DBZ	99 F
Porte clefs Dragon ball Z	35 F

RETROUVEZ TOUS LES PRODUITS SUR LE
3615 FIGHT
1,27 Frs /mn
POSEZ TOUTES VOS QUESTIONS
UN SERVICE HOT LINE A VOTRE ECOUTE

ACHATS-VENTES-NEUFS-OCCASES-IMPORT DIRECT USA & JAPON

TOUS LES PRIX INDIQUÉS SONT EN FF TTC ET PEUVENT ÈTRE MODIFIÉS SANS PRÉAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET MANGAS D'OCCASES

BON DE COMMANDE C+42

A RETOURNER À NEW-TECH CITY VPC
62 RUE DU GÉNÉRAL LECLERC
95310 SAINT-OUEN L'AUMONE

RC PONTOISE B 393.597.414.00019
3615 FIGHT

- ☐ Chèque Bancaire ou Postal
- ☐ Carte Bancaire N° ...../...../...../..... Val. ..../....
- ☐ Contre Remboursement +40Frs.(par courrier unique.)
- → Toutes les commandes sont livrées par Colissimo

NOM:..... PRÉNOM:.....
ADRESSE:.....
CODE POSTAL:..... VILLE:..... TÉL:.....

DESIGNATION	PRIX TTC
FRAIS DE PORT 30 F ou 50 F pour les consoles	
TOTAL A PAYER	

FRONT

Les wargames ne sont pas légion sur Super Famicom! Et celui-ci est de loin le meilleur de tous. Laissez-vous tenter par un genre un peu atypique sur cette console.

La première chose qu'on remarque lorsque l'on rentre dans Front Mission, c'est que toutes les options de jeu sont en anglais! On ne rencontrera donc aucun problème lié à la compréhension des menus. Ce qui, pour une cartouche japonaise, est suffisamment exceptionnel pour être relevé! Vous êtes le chef d'une petite unité de combat, et on vous assigne des missions plutôt variées, du simple ordre de "tout raser" à la protection de convoi. Pour faire place nette, vous disposez de Battletech, de grands robots spécialement équipés pour le combat! Ceux-ci sont constitués de plusieurs blocs indépendants (les jambes, le corps et chacun des bras), qui ont leurs propres points de vie. Si l'adversaire détruit le corps de votre robot, il explose. Si ce sont les jambes qui trinquent, votre mobilité en sera affectée, mais vous pourrez continuer le combat ; si, en revanche, c'est le bras avec lequel vous teniez le flingue qui est détruit, cela vous posera des problèmes...
A la fin de chaque mission, vous touchez un petit pactole qui vous sert à acheter de nouvelles armes, plus puissantes, et à booster votre machine de guerre. Entre deux missions, vous pouvez toujours aller vous en jeter un derrière la cravate au bar et discuter un peu, ou participer aux tournois organisés dans un gigantesque coliseum... En cas de victoire à l'un de ces combats, vous serez rétribué en fonction de votre "cote". Vous serez aidé de temps à autre par des PNJ, c'est-à-dire des alliés dont vous ne contrôlez pas les actions. Mais vous vous apercevrez vite que, dans tous les cas, c'est l'infériorité numérique qui caractérise votre troupe.

Lors d'un combat rapproché, on peut utiliser un flingue ou ses poings.

Le robot-Panda envoie un bon gros missile, histoire de calmer l'ennemi!

Un petit combat dans les rues d'une ville.

La distance que vous pouvez parcourir est matérialisée par les carrés bleus.

AVIS *oui!*

PANDA

Enfin un wargame à la hauteur sur SFC! La difficulté est progressive, et je peux vous garantir que, sur la fin, vous allez en baver! Les graphismes sont excellents, et la musique à la hauteur des meilleures productions de Square (Final Fantasy ou Secret of Mana). Front Mission s'affirme comme un jeu très complet sur le plan de la stratégie, qui sait tenir compte de l'expérience de vos soldats: plus ils ont détruit d'ennemis, plus ils deviennent forts. Ce jeu semble devoir s'imposer comme LE wargame de la SFC. Alors, si vous aimez le genre, n'hésitez pas!

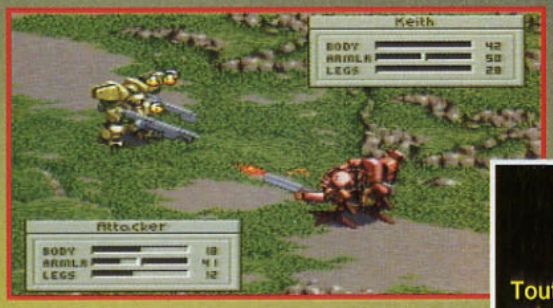
LA TACTIQUE!

Vous serez obligé de recommencer la plupart des missions deux fois avant de trouver la bonne tactique! Il faut s'adapter ou...

Au cours de cette mission, vous devez détruire les camions radar pour éviter que des avions alliés ne se fassent descendre.

Maintenant, il faut escorter des camions de munitions pour le ravitaillement.

MISSION



Durant les combats, vous êtes constamment tenu informé de l'état de vos robots par une fenêtre.

La représention du jeu est en 3D isométrique.

ENTRE LES COMBATS

Tout combattant a droit à un repos bien mérité. Vous pouvez donc aller boire un verre au bar, puis, si le champ de bataille vous manque, aller disputer un petit combat dans l'arène du coliseum... pour finir par un briefing!

AVIS oui, mais...

SPY

La plupart des bons wargames tournent généralement sur PC. Quel plaisir alors d'en découvrir un pour la SFC. Le maniement à la souris – si elle avait marché! – aurait certainement fait gagner un temps considérable dans les déplacements. Pour la prochaine fois, peut-être. Le plaisir est grand d'assister à l'évolution de ses robots. De plus, la musique a été conçue de manière à coller parfaitement aux images, et elle rythme toutes vos actions d'une manière divine. Cependant, le jeu est à mon avis destiné à un public en âge d'apprécier tous les jolis dessins (certains sont de véritables œuvres d'art) et les subtilités du maniement des robots, ainsi que du scénario. Car figurez-vous que toutes les options, et une partie du scénario, sont en anglais. Si vous vous sentez l'âme destructrice en ces temps de disette "wargamesque" sur SNIN, n'hésitez pas. Mais faites attention, Front Mission est d'un genre très particulier et risque de ne pas plaire à tout le monde...

ÉDITEUR: SQUARE SOFT
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

WARGAME
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 90%
Quelques petits dessins bien sympa en guise de présentation, et des fenêtres d'options en anglais!

GRAPHISMES 90%
Les robots ont un design très soigné, et les décors sont à la hauteur.

ANIMATION 85%
Classique pour un wargame...

MUSIQUE 92%
Square Soft semble ne devoir jamais faire de flop sur ce plan-là...

BRUITAGES 82%
Honnêtes, mais pas de quoi fouetter un Spy.

DUREE DE VIE 96%
Malgré deux nuits à m'acharner dessus comme un enragé, je n'ai pas réussi à le finir!

JOUABILITE 90%
Toutes les options sont en anglais, rendant le maniement assez aisé.

INTERET 93%
Tout simplement le meilleur wargame sur Super Famicom...

THE ADVENTURES OF MIGHTY MAX

Utilisez les tremplins pour propulser les pièces en l'air.

Il est jeune, il est puissant, il vit plein d'aventures et il s'appelle Max. C'est à partir de ce scénario délirant que Ocean nous a concocté un petit jeu de plates-formes moyen sans plus.

Max le pt'it gars doit sauver le monde des griffes de Skullmaster. Ce bouffon intergalactique s'est emparé des portails de téléportation pour cacher dans plusieurs dimensions les pièces détachées de l'arme absolue. Raaahhh, en voilà une intrigue qu'elle est passionnante! Et il y a mieux encore: Max est équipé d'un pistolet qui lance des balles de ping-pong! Ben voyons, et pourquoi pas vider la Méditerranée avec un dé à coudre pendant qu'on y est ? Vraiment, certains scénarii de jeux vidéo sont parfois complètement nazes. On nous refourgue des avertissements contre l'épilepsie, mais il en faudrait aussi contre la débilité. Heureusement, le jeu ne souffre pas de ce scénario médiocre. On y dirige Max ou un de ses amis dans un dédale gigantesque à la recherche des pièces de l'arme ultime. Une flèche indique en permanence la pièce la plus proche. Une fois celle-ci trouvée, Max la soulève avec ses petits bras musclés et cherche un moyen de l'amener jusqu'à un téléporteur. Malheureusement, il ne peut pas sauter avec et doit donc utiliser les tremplins, ressorts et autres ballons gonflables pour atteindre son but. C'est sur cette difficulté que repose le principe du jeu, avec en prime quelques monstres et des bonus sympa.

Quand vous transportez une pièce, vous êtes vulnérable.

LA BANDE À MAX

En mode 2 joueurs, Max fait appel à un de ses amis pour retrouver l'arme absolue. Selon votre tempérament, vous pouvez jouer en collaboration ou bien tout voler au nez et à la barbe de votre copain.

Malgré les deux écrans de jeu, l'action reste claire.

Tiens, on peut incarner une fille! C'est Elvira qui va être contente.

AVIS *niet!*

MARC

En fait d'aventures, Mighty Max est bon pour un petit rôle dans une série Z. Toujours les mêmes astuces, toujours les mêmes histoires, on change les décors et on recommence. C'est dommage car le mode 2 joueurs est sympa, et la réflexion est de mise. Mais franchement, les sauts de gazelle de Max et de ses petits copains me prennent la tête. On saute, on saute, on ne voit pas toujours où on tombe et, dans ce joyeux bazar, les monstres s'en donnent à cœur joie. Et puis, si vous voulez que je sauve le monde, la prochaine fois ne me donnez pas un pistolet qui tire des balles de ping-pong. Ce n'est ni fait ni à faire!

OCEAN/SONY
PRIX: D
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/PLATES-FORMES

PRESENTATION	**80%**
L'écran de sélection est en forme de maison. Marrant!	
GRAPHISMES	**75%**
Malgré la beauté de certains niveaux, les sprites sont petits et les décors de qualité moyenne.	
ANIMATION	**85%**
L'animation reste fluide en mode 2 joueurs. Un très bon scrolling. Du bon boulot.	
MUSIQUE	**75%**
Dans un registre très rock, la musique ne colle pas vraiment aux graphismes.	
BRUITAGES	**75%**
Rien de bien extraordinaire. Ils ne brillent pas par leur originalité.	
DUREE DE VIE	**65%**
Les niveaux se suivent, se ressemblent et l'action reste mortellement répétitive.	
JOUABILITE	**65%**
Les sauts de puce de Max sont plus gênants qu'autre chose. On joue parfois à l'aveuglette.	
INTERET	**70%**
En dépit d'une bonne dose de réflexion et du mode 2 joueurs, on s'ennuie rapidement.	

Nous pratiquons la VPC

EPROM

Nous reprenons et nous vendons de l'occasion

7, rue Gay Lussac 75005 paris

RER Luxembourg/St Michel, sortie rue Gay Lussac/Bus 27 Luxembourg, 21, 38. Métro Cluny-La-Sorbonne

LE TEMPLE DU CD-ROM

Jeux Vidéo, Laserdisc Vidéo, PC, CD Rom, Goodies (DBZ - Sailor Moon)...

3DO - SATURN - NEC FX32 - JAGUAR - NINTENDO - SONY PSX MEGADRIVE - AND MORE...!

Jeux Super Nintendo

MBA GAM 2	479F
Demon's crest	379F
Super Punch Out	Tél.
DBZ 3	449F
Chronotrigger	Tél.
Autres jeux	Nous consulter

Jeux Jaguar

Lecteur CD ROM +Battle Morph	1390F
Theme park	Tél.
Jeux CD ROM	Tél.
Syndicate	Tél.
Zool 2	379F
Cannon Fodder	Tél.
Autres jeux	Nous consulter

32 X

Jeux :	Tout à 449F!

PC-FX (Pal) 3990F

Jeux	Nous consulter

PC - CD ROM

Ecstatica	299F
Dark Forces	319F
Little Big Adventure	385F
Autres jeux	Nous consulter

Occaz : des tonnes de jeux à des prix sympas!

PSX (PAL) 4290F

Jeux Megadrive

Cannon Fodder	359F
Phantasy Star IV	Tél.
Légende of Thor	Tél.
MBA GAM 2	399F
Autres jeux	Nous consulter

Jeux 3DO

Gex	Tél.
Quarantine	Tél.
Wind Commander 3	Tél.
Shock Wave 2	279F
Autres jeux	Nous consulter

Neo Geo CD

Fatal Fury 3	Tél.
King Of Fighters'94	399F
Autres jeux	Nous consulter

Saturn (PAL) 3890F

Clockwork Knight	399F
Victory Goal	549F
Panzer Dragon	Tél.
Daytona USA	Tél.
Deadalus	Tél.
Virtual Hydlide	Tél.
Volant Daytona	Tél.
Autres jeux	Nous consulter

REVENDEURS : CONTACTEZ NOUS AU 46 34 09 00 (FAX)

Facilité de paiement

JEUX PSX : A PARTIR DE 499F

- Ridge Racer
- Toshiden
- Parodius
- Tekken
- Phylosoma
- Motor Toon GP
- Cosmic Race
- Raiden Project
- Kileak The Blood
- Zero Divid
- Metal Jacket
- PSX Boxing
- Jeu de Foot
- Cyber Sled
- Starblade
- Darkstalker
- And More...

ACCESSOIRES :

- Pad arcade
- Manette Negcon
- Pad d'origine
- Câble péritel Sony

46 34 24 16

Prix révisables sans préavis. Toutes les marques citées et dessin sont © par leurs propriétaires respectifs.

SPEEDY G
CHEESE CAT

La souris la plus rapide du Mexique était attendue depuis pas mal de temps sur Megadrive. Toujours aussi vif, notre héros (pour être une souris, il n'en est pas moins mâle) cherche sa dulcinée dans un jeu de plates-formes aux niveaux variés.
Le chat Sylvestre a enlevé la fiancée de Speedy Gonzales. Pour la retrouver, la souris bien connue va traverser son pays: le désert, les terres rocailleuses, les montagnes, le lac des piranhas... sont au programme de ce voyage forcé. Sylvestre, alias le boss tout-puissant du jeu, fait quelques apparitions à la fin des principaux secteurs. Le jeu, plutôt long (une vingtaine de niveaux), propose aussi bien une descente de rivière sur un sombrero qu'une glissade en "3D" dans un tunnel de fromage! Speedy, qui a déjà fort à faire avec les ennemis qui l'assaillent, doit également sauver quelques compatriotes cachés ou résoudre de légères énigmes pour libérer certains passages. Pour surmonter tous ces obstacles, la souris a plusieurs actions dans sa musette, du saut classique au maniement d'un lasso. Pas de doute, quand la souris sort de son trou, ce n'est pas pour un banal tour de piste.

ET AVEC LES PIEDS?

Sa vie est un gruyère. Son arme secrète, sa vitesse turbo. Mais Speedy est aussi un malin...

Ça y est! La souris enclenche son turbo! Apprenez à maîtriser sa vitesse, sinon elle foncera dans les trous...

Gare aux piranhas du lac. Speedy fend les flots, la peur au ventre.

Les sombreros se ramassent dans les niveaux et s'envoient comme des boomerangs.

Le lasso s'accroche aux pitons saillants et Speedy peut ainsi gravir les montagnes.

Le "coup de poing" en l'air est idéal pour assommer les oiseaux.

AVIS — oui!

ELVIRA

Graphiquement réussi, le jeu est fidèle à l'esprit des dessins animés de la souris la plus rapide de tout le Mexique. Sont présents quelques amis de la Warner, comme Daffy Duck et Bugs Bunny, mais aussi les ennemis de toujours, comme Sylvestre, le chat rusé. On s'irrite parfois un peu devant des impasses, mais il n'y a aucun obstacle que vous ne puissiez surmonter: le jeu est plutôt facile et recèle moult options à dénicher dans les recoins. De facture classique dans la famille des plates-formes, Speedy est un jeu très rapide, mignon et bien animé.

Au fond des grottes du désert, Speedy délivre quelques camarades.

Si vous prenez les carottes, Bugs Bunny viendra le temps d'un tableau-bonus.

ONZALES ASTROPHE

SYLVESTRE

Le chat apparaît cinq fois au cours du jeu: c'est le boss à abattre régulièrement pour avancer. Pour l'avoir, il faut de la ruse et, surtout, le plus de sombreros possible.

Porté par un oiseau, Sylvestre balance des bâtons de dynamite.

Grimpez sur les ballons pour viser sa tête.

Vous pouvez pagayer à grande vitesse, mais mieux vaut rester un peu à gauche pour éviter les mines.

AVIS

oui!

SPY

Ce seront les jeunes qui prendront le plus de plaisir à incarner la souris la plus speed du Mexique (après notre souris fétiche à nous, Gonzatest...), mais cela n'empêchera pas les vieillards chenus d'y jouer avec émotion. La réalisation est à la hauteur de la MD, avec des animations sympathiques et des phases de jeu assez originales (la partie en barque, par exemple...). L'intérêt est au rendez-vous, avec un jeu assez long et une jouabilité quasi impeccable. Que demander de plus? Peut-être que Cryo se décide à respecter les dates de sortie de certains de ses produits (cela doit bien faire six mois que l'on attendait cette mouture)... Mais le fait demeure: ce Speedy Gonzales reste un jeu de plates-formes très agréable. Ceux qui aiment les toons en retrouveront l'ambiance, superbement retranscrite. Si vous n'aimez pas, jetez un œil et, le cas échéant, tournez-vous vers autre chose.

ÉDITEUR: CRYO
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: PEU ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 88%

Dessin animé petit et mignon en intro. Démo de plusieurs niveaux.

GRAPHISMES 85%

Variés et bien colorés. Les contours "bavent" parfois un peu.

ANIMATION 85%

Bien speed, la souris est très fluide dans son animation. Plus que Sylvestre, un peu statique.

MUSIQUE 86%

Des thèmes entraînants donnent du rythme à un jeu déjà très vif.

BRUITAGES 79%

Assez bien rendus, mais l'action méritait mieux.

DUREE DE VIE 84%

Ce n'est pas très difficile, mais le jeu est long et Sylvestre se défend bien.

JOUABILITE 80%

Bonne, dans l'ensemble, mais l'option Turbo de la souris est difficile à gérer...

INTERET 84%

Un jeu de plates-formes mignon, des actions et des décors variés et, surtout, un héros toujours aussi rapide.

GO GO ACKMAN

Ackman se retrouve au volant d'une voiture.

Dans ce niveau, il se déplace en bateau pneumatique!

Et il y a plusieurs boss comme celui-ci par niveau!

Ce boss ressemble à Elvira après une réunion de Consoles+!

L'épée est bien utile, surtout contre les boss!

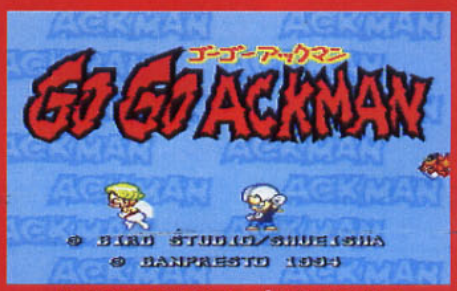
Go Go Ackman" est un manga d'Akira Toryama, le dessinateur de DBZ, mais aussi, et depuis peu, un jeu vidéo! Prêt à rentrer dans le monde absurde inspiré du manga? Go Go Ackman n'est pas à proprement parler un personnage gentil! Dès que ce petit démon tue un de ses ennemis, des anges pour la plupart, le dragon qui l'accompagne s'empresse d'avaler son âme! Entre les niveaux, des dessins tirés de la série viennent agrémenter le jeu. Les boss de fin de niveau ont pour particularité d'être plus loufoques les uns que les autres. Un peu dans l'esprit de DBZ ou de Dr Slump. Autant vous y habituer, car il y en a plusieurs par monde! Dans son œuvre destructrice, Ackman utilise plusieurs gadgets et conduit une petite voiture décapotable ou un petit bateau pneumatique. Vous pouvez aussi ramasser une épée, un pistolet ou ne sorte de hache-boomerang! Et si vous maintenez la pression sur le bouton de coup de poing, Go Go se concentre et lâche un gros laser!

Le monstre de fin est un coriace...

AVIS oui!

PANDA

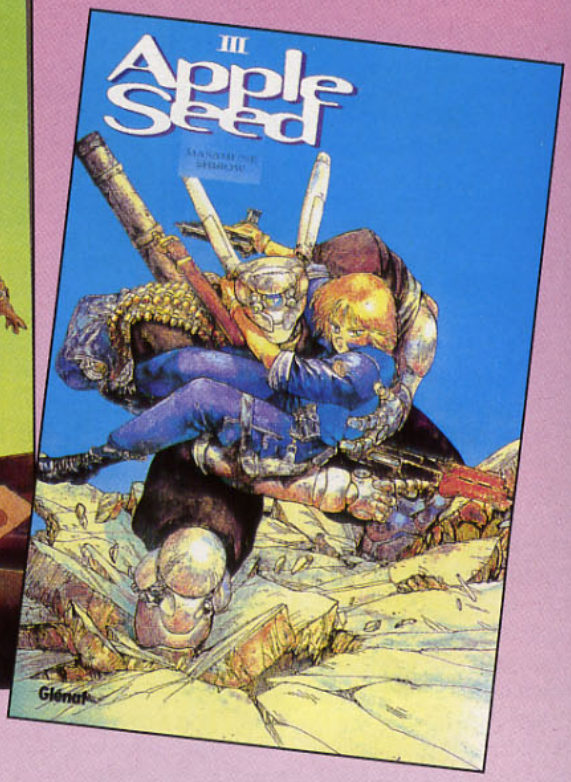
Ce jeu est vraiment très fun! J'ai pris plaisir à retrouver le monde burlesque de Toryama. Très varié, aussi bien au niveau des graphismes que sur le plan de l'action, Go Go Ackman présente une maniabilité sans reproche. On se retrouve aussi bien sous l'eau, dans des grottes, dans le désert, et ce à pied, en bateau ou en voiture! Par ailleurs, le jeu est loin d'être facile, et les Continues et les heures vont défiler avant que vous puissiez le finir.



BANPRESTO/IMPORT
PRIX: E
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION	82%
Quelques petits dessins viennent mettre un peu d'ambiance entre deux niveaux!	
GRAPHISMES	85%
Des sprites assez petits, mais des dessins beaux et drôles.	
ANIMATION	89%
Rien à redire de ce côté-là, c'est fluide et précis.	
MUSIQUE	90%
Les morceaux sont entraînants et soutiennent bien l'action.	
BRUITAGES	80%
R.A.S.: ils sont classiques.	
DUREE DE VIE	82%
Il y a des passages particulièrement difficiles, mais les crédits sont inépuisables...	
JOUABILITE	89%
Aucun problème de maniabilité, Ackman répond parfaitement aux commandes du pad.	
INTERET	89%
Un très bon jeu, à l'atmosphère sympathique, tiré d'un manga de Toryama.	

L'Eswat contre-attaque !



Appleseed, Tome 3 : 224 pages, noir & blanc, cartonné, 78 F.
En vente dans toutes les librairies.

Glénat

Vous êtes fan de "Mangas" ? Alors n'hésitez pas à compléter votre collection !

Dragon Ball : (192 pages, noir et blanc, broché)
- ☐ Tome 1 : .... x 38 FF
- ☐ Tome 2 : .... x 38 FF
- ☐ Tome 3 : .... x 38 FF
- ☐ Tome 4 : .... x 38 FF
- ☐ Tome 5 : .... x 38 FF
- ☐ Tome 6 : .... x 38 FF
- ☐ Tome 7 : .... x 38 FF
- ☐ Tome 8 : .... x 38 FF
- ☐ Tome 9 : .... x 38 FF
- ☐ Tome 10 : .... x 38 FF
- ☐ Tome 11 : .... x 38 FF
- ☐ Tome 12 : .... x 38 FF
- ☐ Tome 13 : .... x 38 FF

Ranma 1/2 : (192 pages, noir et blanc, broché)
- ☐ Tome 1 : .... x 38 FF
- ☐ Tome 2 : .... x 38 FF
- ☐ Tome 3 : .... x 38 FF
- ☐ Tome 4 : .... x 38 FF
- ☐ Tome 5 : .... x 38 FF
- ☐ Tome 6 : .... x 38 FF

Sailor Moon :
(192 pages, noir et blanc, broché)
- ☐ Tome 1 : .... x 38 FF
- ☐ Tome 2 : .... x 38 FF

Dr Slump :
(192 pages, noir et blanc, broché)
- ☐ Tome 1 : .... x 38 FF

Street Fighter :
(64 pages, couleurs, cartonné)
- ☐ Tome 1 : .... x 49 FF
- ☐ Tome 2 : .... x 49 FF

Gunnm :
(224 pages, noir et blanc, broché)
- ☐ Tome 1 : .... x 42 FF
- ☐ Tome 1 : .... x 42 FF

Crying Freeman :
(240 pages, noir et blanc, broché)
- ☐ Tome 1 : .... x 49 FF

Striker :
(240 pages, noir et blanc, broché)
- ☐ Tome 1 : .... x 49 FF

Akira : (176 pages, couleurs, cartonné)
- ☐ Tome 1 : .... x 98 FF
- ☐ Tome 2 : .... x 98 FF
- ☐ Tome 3 : .... x 98 FF
- ☐ Tome 4 : .... x 98 FF
- ☐ Tome 5 : .... x 98 FF
- ☐ Tome 6 : .... x 98 FF
- ☐ Tome 7 : .... x 98 FF
- ☐ Tome 8 : .... x 98 FF
- ☐ Tome 9 : .... x 98 FF
- ☐ Tome 10 : .... x 98 FF
- ☐ Tome 11 : .... x 98 FF
- ☐ Tome 12 : .... x 98 FF

Appleseed :
(192 pages, noir et blanc, cartonné)
- ☐ Livre 1 : .... x 78 FF
- ☐ Livre 2 : .... x 78 FF
- ☐ Livre 3 : .... x 78 FF

Orion :
(144 pages, noir et blanc, cartonné)
- ☐ Tome 1 : .... x 78 FF
- ☐ Tome 2 : .... x 78 FF

Nomad :
(144 pages, couleurs, cartonné)
- ☐ Tome 1 : .... x 98 FF

Power Rangers :
(96 pages, couleurs, cartonné)
- ☐ Tome 1 : .... x 38 FF

Kaméha Magazine : (192 pages, noir et blanc, broché)
- ☐ Tome 1 : .... x 39 FF
- ☐ Tome 2 : .... x 39 FF
- ☐ Tome 3 : .... x 39 FF
- ☐ Tome 4 : .... x 39 FF
- ☐ Tome 5 : .... x 39 FF
- ☐ Tome 6 : .... x 39 FF
- ☐ Tome 7 : .... x 39 FF
- ☐ Tome 8 : .... x 39 FF
- ☐ Tome 9 : .... x 39 FF

Frais de port, (France métropolitaine et CEE) :
commande de moins de 100 FF : 10 FF — entre 100 et 200 FF : 20 FF
Au-delà, le port vous est offert !

Total de votre réglement : _____

Joignez le réglement correspondant à votre commande par chèque bancaire ou postal à l'ordre d'**Equivox SIC**, et renvoyez-le à l'adresse suivante :

EQUIVOX
163, rue de Sèvres
75015 Paris

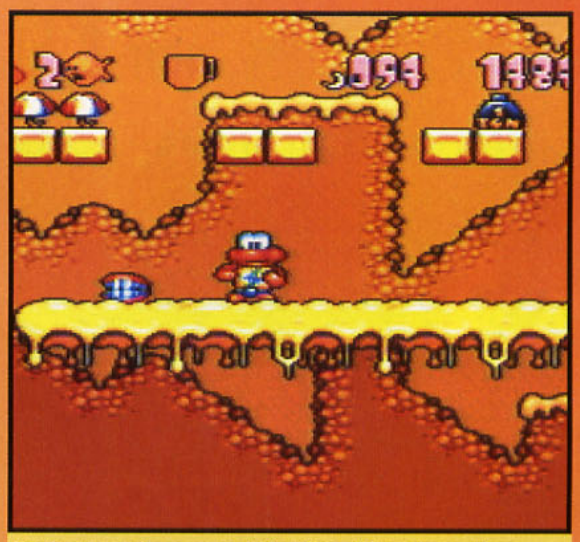
Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
_____
Date de naissance _____

JAMES P
OPÉRAT
STARF

Nul n'a jamais su dire si James Pond est un poisson ou un têtard. Si le doute vous taraude, une nouvelle étude vous est permise avec ce troisième volet tout de plates-formes, à la Mario World. Le périple va être dur mais une voix digitalisée vous encourage à chaque niveau: "Good luck Pond!" Le têtard saura-t-il vous tenir en haleine?

Déjà sorti sur Megadrive voilà plusieurs mois, Opération Starfish a peu changé pour cette version Super Nintendo. Un têtard un peu plus gros à l'écran demeure la modification principale. L'agent secret le plus glissant du jeu vidéo se bat toujours contre le Dr Maybe, qui tente de déstabiliser le marché du gruyère pour prendre le contrôle de la planète (!). Pond est là pour faire face. Son atout: il n'aime pas le gruyère. Une armée de rats l'attend sur la Lune, repaire de l'onctueux docteur. Les niveaux sont vastes, vous entraînant souvent sur plusieurs étages d'exploration. Ils se comptent par dizaines sur la carte lunaire et, comme dans Mario World, plusieurs chemins peuvent s'ouvrir après un niveau si vous avez trouvé une icône de carte. Mais pour trouver celle-ci, il faut fouiner partout, faire apparaître des blocs invisibles, avoir fait voler en éclats des cloisons avec une grenade ou volé avec l'ombrelle... Tout est matière à réflexion dans ce jeu: les options très variées (du gruyère au poids en passant par le dentier, la TV, le flingue à pommes ou la pioche...), les impasses et passages secrets qui vous bloquent parfois longtemps, la rapidité du têtard, qui peut le rendre ingérable... Sans oublier les objectifs généraux de cette mission: sauver vos collègues emprisonnés et récupérer des pièces de satellite. A l'occasion, les collègues libérés sauront vous venir en aide à leur tour. Entre-temps, Pond aura récolté quelques mots de passe, usé de moyens de locomotion modernes et affronté quelques boss. Un jeu très riche en phosphore, comme il se doit.

La totale en matière de jeu de plates-formes! Il y a des boss! Comme ce poulet que vous devez faire tomber dans la lave. Apportez-lui des graines sur les blocs: il les picore et détruit son plancher. Bientôt cuit...

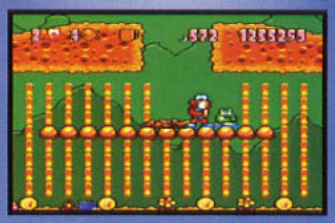


Toutes les options servent forcément à quelque chose... Forcément... Mais le dentier mordant, je n'ai pas encore trouvé. Il m'énerve!

Sympa, le mot de passe... Les prochains seront encore plus colorés, histoire de compliquer encore la chose.

ÇA SENT LE POISSON GRILLÉ

Un truc avec marqué TNT dessus, on peut supposer qu'il explose... Il suffit (sic) de faire le tour du niveau par la droite, de prendre une ombrelle cachée pour revenir en hauteur à gauche, de trouver la grenade, de foncer en bas avant que la mèche ne soit consumée et de faire sauter le TNT avec. Le passage qui s'ouvre amène Pond dans un secteur plein de bonus dans lequel se trouve un de ses collègues capturés.

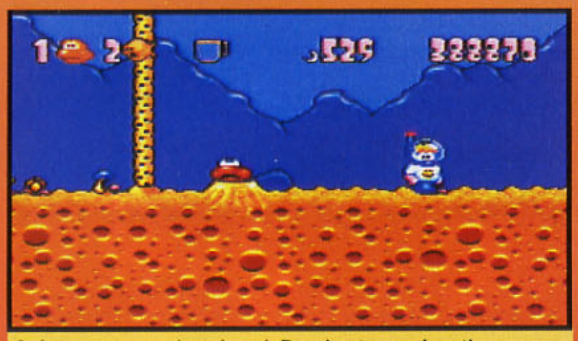


AVIS *oui!*

ELVIRA

Il saute, il court, il accélère, fonce même la tête en bas, nage, porte des objets, file des coups de poing... C'est indéniablement un pro de l'action. Pond a tout intérêt à être balèze, car le jeu est parfois difficile et certains ennemis se révèlent vraiment casse-pieds. L'intérêt de ses aventures ne se discute pas, on s'éclate et on s'acroche, mais les ralentissements fréquents font mal au cœur: à quoi ça sert que le jeu ait gagné en vitesse depuis la version Megadrive si l'animation y perd en qualité? Par contre, on aurait pu améliorer les graphismes, qui ne sont pas du tout à la hauteur. A têtard, monde de têtard: c'est laid. Et puis vingt-deux dessins de couleurs différentes à sélectionner pour les mots de passe, c'est bon pour les nerfs... Je critique, certes, mais au final le jeu est vaste, plein d'options marrantes et de passages secrets: à déguster sans modération, surtout le vendredi.

OND 3
ON
ISH



Grâce aux trous dans le sol, Pond entre en éruption comme un volcan! Ses sauts deviennent alors prodigieux.

Sur la Lune, Pond se joue de la gravitation et fonce sur toutes les parois sans angle droit. La tête en bas, les commandes s'inversent.

AVIS *oui, mais...*

PANDA

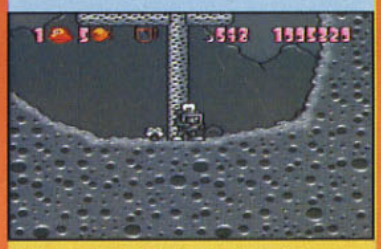
Encore un nouveau James Pond! Les amateurs du genre vont être ravis. Cette nouvelle mouture est vraiment très longue, et bourrée d'astuces! Certaines sont même assez vicieuses: pour pouvoir effectuer des bonds plus hauts, il faut sauter en lâchant la parapluie, puis sauter de nouveau en rebondissant dessus. Grâce à cette manœuvre, on peut accéder à des endroits auparavant inaccessibles! Mais le jeu est trop pauvre graphiquement, et la musique ne vous fera pas bondir de joie. Enfin, l'important, c'est l'intérêt, et, sur ce plan, le jeu est plutôt bien loti.

LES GADGETS DE JAMES POND

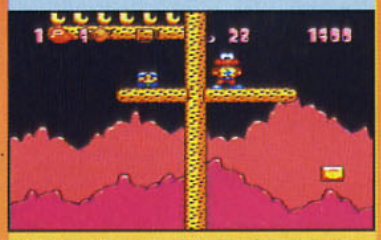
Vous pouvez découvrir toutes les options du jeu sur l'écran du mot de passe. Leur nombre impressionne et montre bien la richesse des actions du jeu. Cela dit, certaines options sont vraiment de purs "gadgos"...

Grâce à la classique ombrelle, Pond peut descendre en douceur et atteindre des zones nouvelles en volant. La ruse est simple: l'ombrelle lui sert aussi de marche pour grimper vers la sortie.

Pas de doute, Pond est bien un têtard! Après l'avoir vu rebondir sur ces ressorts, vous en serez convaincu. Pour peu que vous ayez pris des bonus en sautant, vous serez également convaincu au sujet des ralentissements...



C'est une TV. En l'attrapant, le jeu passe en noir et blanc. C'est marrant. L'écran se brise si vous le lancez et un fantôme cathodique vous attaque. Un délire sympathique.



Une option très recherchée que cette poupée: à la fin du niveau, vous aurez le choix entre plusieurs chemins pour continuer votre périple.

ÉDITEUR: MILLENIUM
DISTRIBUTEUR: US GOLD
DISPONIBILITÉ: AVRIL
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 80%
Une intro banale, mais un texte sur l'écran-titre défilant à la "Star Wars": plutôt marrant.

GRAPHISMES 78%
Tout comme sur la MD, les décors sont pauvres et les graphismes sans grand intérêt.

ANIMATION 76%
Pond se la joue turbo mais de nombreux ralentissements nuisent à la fluidité de l'action...

MUSIQUE 80%
Des thèmes sympa aux airs connus assez variés, dignes des challenges de l'agent secret.

BRUITAGES 80%
Chaque option a son bruitage. Bien sonores, ceux-ci sont nombreux mais pas démentiels.

DUREE DE VIE 86%
Plusieurs trajets possibles et de bonnes petites embûches. Un jeu qui dure.

JOUABILITE 85%
Tout est possible mais il faut parfois se creuser la tête et savoir freiner Pond dans son élan.

INTERET 85%
Des actions variées et une multitude de niveaux: un bon jeu qui aurait mérité d'être beau...

Dans certains niveaux, un véhicule permet de se déplacer plus rapidement et d'écraser les ennemis.

CANNON FODDER

Après un passage remarqué sur la Megadrive, Cannon Fodder continue lentement, mais sûrement, son petit bonhomme de chemin sur consoles. C'est ainsi que, par un beau matin du mois de mars, il pointe le bout de son nez sur Jaguar.

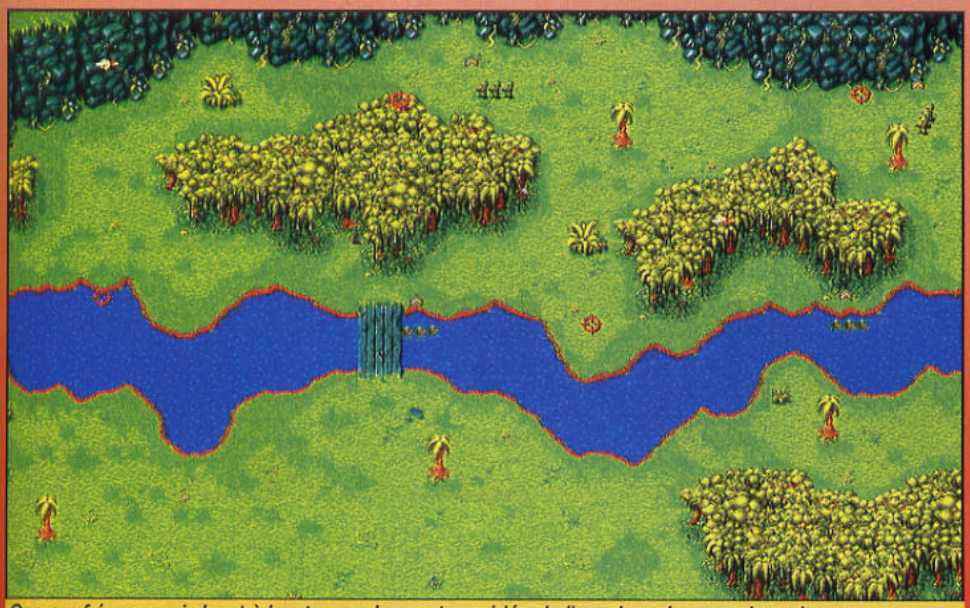
Cannon Fodder vous invite à vous engager dans l'armée! Mais attention, pas question d'être de corvée de pommes de terre, même si vous allez distribuer de sacrées patates. Armé, au départ du jeu, d'un simple fusil mitrailleur type Famas ou PM Mat 47, votre mission consiste à éliminer tous les adversaires se trouvant à l'écran. Par la suite, il est possible de récupérer grenades et bazookas! Bains de sang en perspective... Vous débutez votre campagne dans la jungle. L'atmosphère qui y règne est insoutenable: l'humidité, le cri continuel des animaux sauvages, les pétarades de votre arme... tout cela vous monte à la tête. Vous n'avez envie que d'une seule chose: vous sortir de ce bourbier. Viennent ensuite le monde de glace, le désert, les landes et, enfin, la base souterraine. Chacun de ces niveaux comporte ses propres pièges et difficultés. A vous d'en venir à bout pour vous en sortir indemne. Soldat, gaaaaaard'à vous, fixe! Rompez les rangs. Merci.

En début de partie, il est judicieux de faire apparaître la carte du niveau dans lequel vous vous trouvez afin de vous familiariser avec les lieux.

AVIS — *oui!*

NICO

Cannon Fodder est sans conteste un excellent jeu sur Jaguar, même s'il n'exploite pas pleinement les capacités techniques et sonores de la 64 bits d'Atari. L'aventure, qui mêle stratégie et action, est, au départ, très facile: les niveaux sont petits et comportent très peu d'ennemis. Par la suite, les mondes à parcourir deviennent beaucoup plus vastes et vos adversaires sont nettement mieux armés. Terminer une mission sans dommage tient alors du miracle. L'ambiance sonore est d'un très bon niveau: les bruitages de la jungle, de l'eau qui ruisselle et les cris d'agonie des personnages transpercés par une rafale de balles sont formidablement réalisés. Cannon Fodder fait, à mon avis, partie du Top 5 de la Jaguar.



Ces neuf écrans mis bout à bout vous donnent une idée de l'ampleur des premiers niveaux.

Ô MONDES CRUELS...

De tout temps, l'être humain a dû faire face aux catastrophes naturelles: raz de marée, tremblements de terre, pluies diluviennes, éruptions volcaniques... Cannon Fodder en propose un bel échantillon.

Pour détruire ces bâtiments, une solution efficace consiste à tirer dans les bidons d'essence.

Le grand froid n'arrête ni le pélerin ni les grenades. Attention, chute de toit!

Les sables mouvants ne sont certes pas un endroit où il fait bon se promener. Prenez soin de demeurer à l'orée de la forêt et vous vous en sortirez sans une égratignure.

VIRGIN GAMES/IMPORT
PRIX: E
1 JOUEUR/STRATÉGIE-ACTION

PRESENTATION	**75%**
Un écran-titre sommaire, mais une bonne disposition des options de jeu lors d'une partie.	
GRAPHISMES	**75%**
Ils ne sont pas d'une grande qualité, mais certains niveaux sont assez beaux.	
ANIMATION	**80%**
Des sprites aussi petits ne sont pas difficiles à animer. Surtout pour la Jaguar!	
MUSIQUE	**90%**
Présente sur l'intro et entre les phases de jeu, elle est très bien réalisée et sent bon la Jamaïque.	
BRUITAGES	**90%**
D'une qualité remarquable, ils contribuent à l'interêt du jeu.	
DUREE DE VIE	**89%**
Si l'on termine les premiers niveaux facilement, les suivants sont plus corsés.	
JOUABILITE	**79%**
Avec une souris à la place du paddle, le jeu serait bien plus jouable.	
INTERET	**90%**
Cannon Fodder est assurément l'un des tout meilleurs jeux sur Jaguar. Un futur hit est né.	

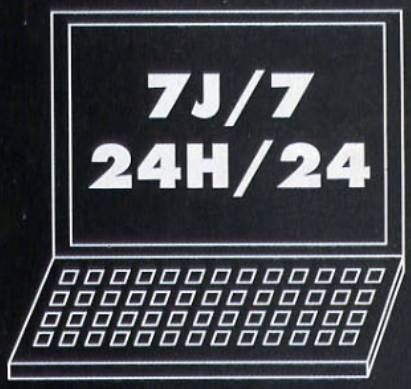
CONSOLES+

TOUT POUR TA PASSION

36 15 CONSOLES PLUS

Enfin, ta rédac préférée te propose son méga service minitel.
Rien que pour toi:

- DE NEWS
- DE PA
- DE MANGAS
- DE DIALOGUE
- DE TIPS
- DE CADEAUX



36.15: 1,27F TTC/minute.

36.70.04.86 DE TIPS

Tu coinces dans un jeu? Tu cherches des vies, des armes, de l'énergie, tu craques?
Appelle nous, nous te donnerons tous les trucs pour aller plus loin!!!

36.70: 8,76 + 2,19F TTC/minute.

36.68.05.20 DE JEUX

Prêt à affronter les questions de la rédaction?
Jette toi à l'eau!!! Gagne des cadeaux:
des Consoles, des Cartouches, des Mangas...
Le code "CONSOLES+" est le code 32

36.68: 2,19F TTC/minute.

WAR

Dès le début du jeu, une subtile ruse s'opère grâce au chien. Tirez-lui dessus et il fera s'envoler les corbeaux cachés derrière le maïs. Sinon, les volatiles vous blesseront à votre passage.

Tiré du film du même nom, le jeu met en scène un jeune druide qui lutte contre Warlock, le fils du maître du Mal. Celui-ci a envoyé son héritier sur Terre afin qu'il réunisse les six pierres runiques donnant le pouvoir de défaire la création.

Vous êtes censé empêcher Warlock le Sorcier de répandre le chaos. Grâce à vos pouvoirs druidiques (et aux mots de passe...), vous traversez le Temps et les continents. Vos sorts de magie et votre jugeote en poche, vous partez à l'aventure dans ce jeu de plates-formes quelque peu déguisé. Servi par une animation réaliste, votre perso court souplement, imperméable au vent, effectue des roulades et saute, plutôt lourdement. Un rayon bleu est son arme et un orbe son animal de compagnie. Un orbe? Oui, cette petite boule lumineuse qui tournoie au-dessus de sa tête lui permet d'attaquer les ennemis à distance et d'attraper les options de magie en hauteur. Ses déplacements ne sont pas toujours convaincants mais on s'y fait... La quête du jeune druide débute dans une petite ville de Nouvelle-Angleterre et, dès les premiers instants, il est confronté à Warlock, toujours protégé par un bouclier magnétique. Mieux vaut en prendre l'habitude, Warlock débarque dans presque tous les niveaux, histoire de réveiller quelques monstres endormis pour vous bloquer et vous affaiblir. Ici, ce sont des chiens mutants, là des statues, plus tard de gros squelettes ou des sphères volant autour de vous... Les ennemis sont très variés et souvent la méthode idéale d'attaque diffère: le jeu demande de la jugeote. Il faut aussi actionner des interrupteurs, trouver les nombreuses salles secrètes, user de sa magie à bon escient, bref démêler des petites énigmes de-ci de-là... Les sorts de magie se ramassent en s'agenouillant, ou grâce à l'orbe, et s'entreposent en haut de l'écran. Le druide peut ainsi se ressourcer, se protéger, faire trembler la terre ou exploser certains ennemis avec deux sortes de bombe. Parfois, il trouve un cristal de lévitation qui l'envoie flotter quelques instants dans les airs ou une marmite bouillonnante qui lui donne une arme de feu plus puissante. Warlock est un jeu de plates-formes au petit goût d'aventure. Et dont l'arôme est tenace.

C'EST MAGIQUE

Pour attraper les options, vous devez vous agenouiller dessus, faire une roulade ou les toucher avec l'orbe. Vous dénicherez dans les niveaux une dizaine d'options. La plus répandue est celle qui vous permet une restauration partielle de votre santé. La plus intelligente est la vie supplémentaire, dont on peut se servir juste avant de mourir pour ne pas recommencer tout le niveau en cours.

Marmite. Elle est rare, et c'est dommage car elle double la puissance du druide avec un rayon de feu qui hélas! ne dure qu'un temps.

La baguette. Son usage déclenche un tremblement de terre. Souvent, les glissements de terrain qu'elle provoque font apparaître des options...

Prisme tournoyant. Joli à voir mais peu convaincant dans sa fonction de bouclier... Il protège néanmoins des ennemis petits et lents, diminuant à chaque heurt.

Vase bouillonnant. Un éclair entoure le druide lors de son utilisation et notre héros retrouve alors meilleure mine. Cette restauration est partielle.

Selon la direction imprimée au paddle, l'orbe a un déplacement précis. Il faut se placer à un point donné, sous les options en hauteur, pour que l'orbe puisse les toucher. Ici, une vie supplémentaire est à la clef. N'oubliez pas d'actionner aussi l'interrupteur derrière vous.

AVIS *oui!*

ELVIRA

Après avoir passé les deux premiers niveaux en dix minutes, j'ai aussitôt pensé "Killer"! Mais le troisième niveau (et sa bonne dizaine de sous-niveaux...) m'ont vite fait changer d'avis: la difficulté avait fait un bond prodigieux (magique en somme)! Quelques heures plus tard, j'étais encore sous le charme du même niveau... et sous celui du jeu. Juste ce qu'il faut de prise de tête, des graphismes sympa, des détails marrants, des ennemis fluides et variés, quelques salles secrètes, deux, trois vrais boss... De quoi s'accrocher. Cette version est moins rapide et plus facile que celle sur Megadrive, mais le jeu est sans conteste plus beau...

LOCK

LES DORMEURS SE RÉVEILLENT

Warlock se déchaîne dans tous les niveaux en envoyant des ennemis divers et variés. En général, vous ne pouvez avancer tant que tous les ennemis n'ont pas été dégommés.

Les statues de pierre prennent vie dans le jardin sous l'impulsion du sorcier.

Un passage délicat au début du niveau 3 avec des plates-formes à faire tomber du plafond. Vous avez une seconde pour sauter dessus et tirer sur la plate-forme suivante avant que la première ne s'enfonce sous l'eau... Timing précis demandé.

Les portes s'ouvriront quand vous aurez détruit trois fantômes sur fond de musique d'orgue.

AVIS — *warlouick, mais...*

SPY

Je ne sais pourquoi mais ce Warlock me laisse une impression étrange. Elvira en a l'air contente, moi, je reste perplexe. C'est vrai que le jeu est assez intéressant et que son petit côté aventure est agréable. Mais demeure un "je ne sais quoi" qui cloche. Sont-ce les graphismes, sans grande envergure par rapport à ce que les développeurs sont à présent capables de faire? Est-ce la jouabilité, parfois douteuse? Même s'il reste original sur bien des points, ce Warlock me laisse donc une impression mitigée, et ce n'est pas le genre de jeu dans lequel j'irai (personnellement) investir mes brouzoufs. Serez-vous comblé, comme Elvira, dépité, comme moi? Essayez...

Une à une, ces quatre sphères vont vous attaquer. Elles se déplacent rapidement. Utilisez le tir en diagonale quand elles sont en hauteur.

Combat de boss pour gagner la quatrième pierre. Warlock et vous-même êtes transformés en monstres.

En quête de la cinquième pierre, un niveau de brume vous attend. Des arbres morts vous enserrent dans leurs branches blessantes.

ÉDITEUR: ACCLAIM
DISTRIBUTEUR: ACCLAIM
DISPONIBILITÉ: AVRIL
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION — 80%
Une intro sympa retrace l'histoire en anglais. Notice détaillée. Pas de démo.

GRAPHISMES — 86%
Scrolling différentiel, effets de brume et de lumière, ennemis soignés...

ANIMATION — 87%
Le personnage est animé de façon réaliste et fluide. Idem pour les ennemis et le décor.

MUSIQUE — 81%
Plutôt inquiétants, les thèmes mettent bien en valeur les bruitages.

BRUITAGES — 87%
Pas métallique des chevaliers fantômes, grondement des gargouilles, ils sont très bien rendus.

DUREE DE VIE — 85%
La difficulté est bizarrement dosée mais même les super-joueurs en auront pour quelques jours.

JOUABILITE — 87%
La précision est de rigueur pour avancer mais la jouabilité n'est pas en cause.

INTERET — 87%
Ce jeu a un parfum d'aventure mais l'action relève de la pure plate-forme. Et un zeste d'originalité relève le tout!

Bonkers

Quatre petits jeux d'action en une cartouche dont le héros, Bonkers, est un chat policier. Celui-ci participe à une compétition d'un genre particulier: il doit arrêter quatre bandits.
Harry the Handbag, The Rat, Mr Big et Ma Tow Truck sont en cavale. Devant leurs portraits, Bonkers hésite: lequel va-t-il tenter d'arrêter en premier? Chacun de ces quatre messieurs lance un défi différent, dans des dizaines de tableaux à la difficulté progressive. Ainsi, Harry vous attend dans le musée des jouets. Ses sbires tentent de dérober des objets et Bonkers les repousse à coups de donuts! The Rat vous livre aux assauts d'une poubelle lanceuse de bombes: vous devez élever un mur de brique pour arrêter les projectiles, mais un gros malabar détruit régulièrement votre rempart de fortune. Mr Big, lui, se cache dans des entrepôts pleins de caisses en bois et de tonneaux. Pour désamorcer sa bombe à retardement, vous devrez reconstituer un lapin dont les morceaux sont dissimulés dans les boîtes. Quant à Ma Tow Truck, elle se balade en voiture sur un circuit. Votre but est de la rattraper, en éjectant les véhicules ennemis de la route avant qu'ils ne le fassent. Un hélicoptère providentiel vous largue des options. Chacun des quatre jeux est facile au début, mais, bientôt, l'action s'accélère, les ennemis se multiplient et se font plus hargneux.
Il vous faut agir très vite et sans répit.

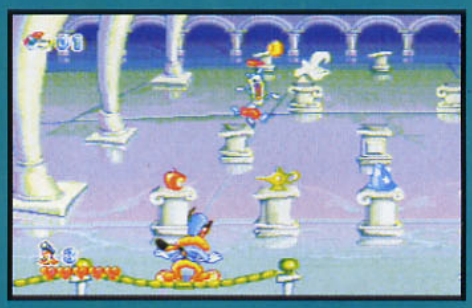
GG 75%

RIEN À VOIR AVEC LA MD

Sur Game Gear, il s'agit d'un petit jeu de plates-formes. Bonkers doit retrouver un certain nombre de plaques de police sur chaque niveau pour passer au suivant. Deux niveaux de difficulté pour ce jeu très classique qui souffre de quelques ralentissements.

C'EST COMME VOUS VOULEZ

Les quatre jeux proposés demandent réflexes, précision et rapidité. A vous de trouver votre bonheur.



Bonkers est au premier plan et se déplace sur une ligne horizontale. Il tire des donuts sur les sbires de Harry qui veulent dérober les objets du musée, et se cachent derrière les statues.

Construisez un mur le plus vite possible pour empêcher les projectiles de la machine du Rat de vous atteindre. Le grille-pain aux tartines blessantes peut être détruit par quelques briques bien assénées.

Poussez des caisses sur les rats pour les coincer et brisez les malles qui sautent: elles contiennent des membres du lapin. Une fois le lapin reconstitué, vous n'aurez plus rien à craindre de la bombe de Mr Big.

Après avoir éjecté les véhicules ennemis de la route, vous rejoignez Ma Tow Truck. Malheureusement, la maniabilité laisse à désirer.

AVIS *oui!*

ELVIRA

Ce n'est pas le jeu de l'année: puisqu'il s'agit d'un jeu de réflexe-action, les tableaux se ressemblent, et l'ensemble n'est pas d'une difficulté insurmontable. Néanmoins, il faut du temps pour terminer tous les tableaux d'un jeu avant d'arrêter le bandit visé. Entre-temps, on s'amuse à tirer des donuts, lancer des briques, casser les caisses ou rouler sur un circuit à grande vitesse. L'ensemble est amusant, même si certains jeux plaisent plus que d'autres, comme le tir dans le musée. Inversement, la maniabilité de la voiture laisse à désirer et l'on accroche moins au challenge. Les plus jeunes s'éclateront, les autres passeront un bon moment avec ce jeu sans grande prétention, mais réussi.

SEGA/SEGA
PRIX: D
1 JOUEUR/ACTION

PRESENTATION	80%
Une intro explicative en anglais pour débutants. Démo des 4 jeux.	
GRAPHISMES	80%
Des tableaux tous identiques – mais c'est normal – et des options variées et soignées.	
ANIMATION	84%
Bonne pour l'ensemble des quatre jeux, sans plus.	
MUSIQUE	– %
Il n'y en a pas, si ce n'est lors de l'intro.	
BRUITAGES	75%
Dans la moyenne.	
DUREE DE VIE	87%
Toujours fun, vous pouvez corser le jeu avec les niveaux de difficulté.	
JOUABILITE	83%
Parfaite sur les trois premiers jeux, seule la poursuite en voiture n'est pas au top.	
INTERET	85%
Une cartouche marrante qui séduira tout le monde par son accès facile et sa variété. Débutants, foncez!	

ALIEN SOLDIER

Epsilon Eagle est le big boss du groupe de terroristes mutants nommé "Scarlet". Leur but, dominer la Terre et éliminer toute trace humaine. Deux hommes aux pouvoirs surpuissants tentent de s'opposer à leur conquête en luttant contre les dizaines de boss de ce shoot'em up plutôt difficile. Surtout, prenez votre temps à l'écran d'options car c'est là que tout se décide. Vous choisissez vos quatre armes parmi les six proposées: deux lasers, deux de feu et deux classiques. Puis c'est le temps de l'entraînement sur le tableau expliquant toutes les actions possibles. Vous avez deux combattants au choix. Le premier est vêtu de blanc et bleu et peut tirer dans huit directions, mais seulement à l'arrêt! L'autre, vêtu d'une combinaison jaune, tire en avançant mais seulement dans une direction. Selon la situation, vous changez de personnage au cours des niveaux. Nos deux hommes peuvent aussi se téléporter d'un bout à l'autre de l'écran en une fraction de seconde, effectuant cette manœuvre aussi bien en l'air, ou la tête en bas, en marchant au plafond. Un pouvoir très spécial leur est adjugé quand leur barre d'énergie est au maximum: la téléportation s'accompagne alors d'un pouvoir de feu dévastateur sur les boss. Mais garder toute son énergie est difficile, et cela corse ce jeu composé à 90% de boss!

Vous pouvez vous téléporter sans dommages, au sol ou en l'air, mais aussi marcher au plafond. Vous êtes très fort!

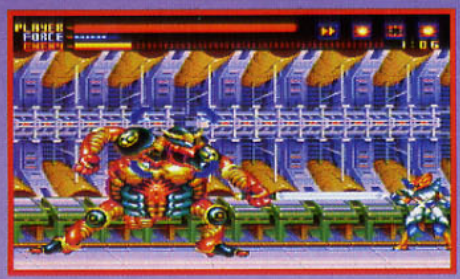
Cette option est variable: attendez qu'elle montre votre icône de prédilection pour recharger l'arme en question.

DES BOSS AU KILOMÈTRE

Les niveaux sont très courts, juste le temps de récolter quelques recharges d'armes et de se faire manger pas mal de vies... Tout de suite, un boss surgit, énorme et rapide. Il y en aura 25 sur l'ensemble du jeu, plus quelques boss intermédiaires... L'arme Homing Force, ou boules de feu multidirectionnelles, est toujours très efficace contre eux. Et vous pouvez vous téléporter.

Xi Tiger, lieutenant d'Epsilon Eagle. Modérez votre vitesse pour l'avoir.

Cette araignée aux pinces de crabe est très vulnérable par dessous, mais vous risquez gros à rester entre ses pinces.



Le poisson Deep Strider du niveau 10 vous entraîne souvent dans l'eau. Restez en l'air le plus possible.

Le pirate manie son épée avec une dextérité impressionnante.

AVIS — oui!

ELVIRA

D'emblée, le jeu paraît réussi graphiquement: il l'est. Mais il semble aussi très, que dis-je, trop dur! Les ennemis vous tombent dessus en un clin d'œil et le premier boss, un sale serpent, vous ramène vite à la case départ. En fait, il suffit de s'entraîner un peu sur le tableau d'options: dès que vous avez la téléportation bien en main, tout devient plus simple. Quant aux passages vraiment encombrés, passez-les en diminuant votre vitesse (sur Pause)! Ce sont ces petits trucs qui vous permettront d'apprécier véritablement ce jeu. Certes, il n'y a que des boss tout du long mais ceux-ci sont beaux et bien animés et on s'acharne à trouver la bonne arme et la tactique idéale pour les éliminer. Un bon shoot'em up pour la Megadrive.

TREASURE/SEGA
PRIX: D
1 JOUEUR/SHOOT'EM UP

PRESENTATION	**88%**
Une histoire compliquée, en anglais, mais des tableaux d'options et de contrôle détaillés.	
GRAPHISMES	**85%**
Pas très variés mais soignés et bien colorés.	
ANIMATION	**85%**
Bonne fluidité pour toutes les actions, mais quelques inévitables ralentissements.	
MUSIQUE	**78%**
Thèmes accordés au genre, ni plus, ni moins.	
BRUITAGES	**80%**
Sons des armes bien rendus.	
DUREE DE VIE	**90%**
2 niveaux de difficulté et 25 niveaux de jeu. Les combats sont acharnés mais il y a des mots de passe.	
JOUABILITE	**86%**
Une bonne prise en main est indispensable au départ. Puis, plus de problème...	
INTERET	**88%**
Un bon shoot'em up pour la MD, composé à 90% de boss.	

DOOM

Avec le câble Jaglink, vous allez pouvoir jouer à Doom à deux simultanément. Si vous en avez l'occasion, ne la ratez pas: c'est carrément ultime!

Avec ce câble Jaglink (il faut aussi deux Jaguar et deux écrans de télé, tout de même), Doom acquiert une profondeur de jeu jusqu'ici inégalée. Un adversaire humain, voilà enfin de la vraie interactivité! En plus du jeu normal, ce câble donne accès à deux nouveaux modes, Death Match et Co-Op. Le premier porte bien son nom: perdus dans un des nombreux niveaux de Doom, les deux joueurs se cherchent pour se faire péter mutuellement la tête. Pas de monstres gênants, seulement deux enragés et beaucoup de munitions. C'est carrément poilant. En mode Co-Op, on donnerait plutôt dans le genre "peace and love", du moins dans le principe: il s'agit de terminer le jeu, main dans la main, face à la horde de bestioles qui pullulent dans les couloirs. En pratique, c'est moins joli joli, car rien ne vous empêche d'explorer tout seul une autre partie du labyrinthe. Alors évidemment, quand, dans le feu de l'action, on tire sur tout ce qui bouge, il arrive que le gentil coéquipier passe aussi à la moulinette. Généralement, il le prend assez mal. S'ensuit une course-poursuite endiablée avec, en prime, les monstres aux fesses. Heureusement que les joueurs morts ressuscitent parce que, au bout de quelques minutes seulement, la viande froide s'entasse considérablement sur le bitume.

Damned! Mon coéquipier est mort! Vengeaaannce!

Tout le monde est mort, même mon partenaire. A qui ma faute?

Voilà un vrai travail d'équipe.

Massacre au fusil à pompe.

Un de chaque côté, c'est le carnage assuré. Rien de tel que le tir croisé.

AVIS *génial!*

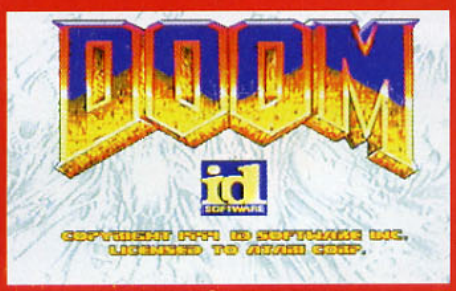
A.H.L.

J'ai beau détester les PC, je m'en suis acheté un cette année rien que pour jouer à Doom! Mais je n'avais jamais eu encore l'occasion d'y jouer en réseau. Déjà que la version Jaguar de Doom est nettement meilleure que celle sur 32X, mais en plus on peut s'éclater à deux grâce à un câble. Vous avez le choix entre deux modes: soit vous jouez en tête à tête dans le niveau de votre choix et le premier qui trouve un bazooka a toutes les chances d'allumer son petit camarade, soit vous jouez en équipe et devez alors traverser chaque niveau en massacrant tout ce qui bouge. C'est ce dernier mode que je préfère, car il faut préciser que vos tirs blessent votre partenaire, ce qui pimente nettement le jeu. Une bavure est vite arrivée et, bien souvent, la partie dégénère en règlement de compte. Doom à deux, c'est vraiment too much!

JAGLINK

Pour 290 francs, le câble Jaglink transforme la Jaguar en une machine interactive. Doom n'est que le premier d'une longue liste (du moins on l'espère) de jeux à utiliser le Jaglink. Il y aura, entre autres, Blue Lightning, Super Burn Out, Hover Hunter et Battle Sphere.

Le câble Jaglink: la version définitive sera plus jolie.



ATARI/ACCORD
PRIX: E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS (AVEC LE JAGLINK)/ACTION

PRESENTATION	**73%**
Le menu de sélection en surimpression de l'écran de jeu est original.	
GRAPHISMES	**82%**
Un peu sombres, ils sont cependant superbement gore.	
ANIMATION	**84%**
De gros ralentissements quand le deuxième joueur utilise le plan. Sinon, l'animation est rapide.	
MUSIQUE	**– %**
Qui a entendu la musique?	
BRUITAGES	**91%**
Réalistes, ils permettent surtout de repérer les monstres. Bonne ambiance sonore.	
DUREE DE VIE	**93%**
Avec le mode 2 joueurs, l'intérêt du jeu est relancé.	
JOUABILITE	**87%**
En équipe ou l'un contre l'autre, Doom reste tout aussi jouable.	
INTERET	**96%**
Avec le mode 2 joueurs, Doom est encore meilleur. Voilà une bonne raison d'acheter une Jaguar (et même deux)!	

STARGATE

Testé le mois dernier sur Megadrive, Stargate sort ce mois-ci sur Super Nintendo. Le jeu est absolument le même, seuls les textes sont différents. Ils sont maintenant en français.

Dois-je à nouveau vous parler du scénario du jeu? Bon, si vous insistez... Au début de ce siècle, des archéologues découvrirent au pied des grandes pyramides d'Egypte une sorte d'arche noire faite d'un métal inconnu et ornée d'inscriptions étranges. Le gouvernement américain s'empara de cette découverte mais ne parvint pas à élucider les mystère des signes inscrits sur cette arche. Soixante-dix ans plus tard, il est fait appel à un jeune spécialiste des hiéroglyphes, Daniel Jackson, afin de venir en aide aux éminents scientifiques de l'armée américaine. Il ne lui faut que quinze jours pour déchiffrer ces signes et comprendre que l'arche était en fait une porte vers les étoiles, vers l'inconnu. L'armée américaine dépêche alors un commando d'élite ainsi que le jeune Jackson derrière cette fissure dans l'espace/temps... C'est ici que débute le jeu, et c'est à vous de jouer.

AVIS *pas glop, pas glop!*

NIIICO

Autant le film m'avait relativement plu, autant le jeu m'a considérablement fatigué. Dans 90% des niveaux, on vous demande de chercher un certain nombre d'objets ou de personnages. C'est au départ amusant... Mais au bout des six premières missions, cela devient carrément irritant! On change les décors, on transforme les caisses en vieux mages et inversement, et on obtient les trois quarts du jeu Stargate. C'est pas génial, ça? Il y a bien le niveau où l'on dirige un vaisseau ennemi, mais la maniabilité est telle que l'on a envie d'éteindre sa console. Non, vraiment, Stargate ne m'a pas du tout amusé, ni même intéressé.

Quel mec, cet O'Neil! Tout en se tenant accroché au filin, il parvient quand même à tirer sur ce gros scarabée volant!

Très semblable à Super Star Wars, cette scène n'en a, hélas! que l'apparence: la maniabilité du vaisseau est déplorable.

ÇA SHOOT'EMUPE DANS TOUS LES SENS

Que serait l'homme sans la femme? Que serait le chien sans Chirac? Que serait le Panda sans sa rubrique? Que serait Jean-Loup sans Dr Robotnik? Que serait A.H.L. sans Dark Force sur PC? Et, enfin, que serait O'Neil sans son fusil mitrailleur et ses grenades?

Un ennemi vous gêne? Quelques monstres volants vous irritent? Pas de problème, O'Neil dispose de ses grenades destructrices.

Jackson est en danger: ce gros lézard vert le menace. Heureusement, O'Neil arrive et lui plante quelques plombs dans le nez.

Dans le vaisseau des ennemis, l'usage de la mitraillette est recommandé: vous voici coincé entre deux feux.

PROBE/ACCLAIM
PRIX: E
1 JOUEUR/ACTION

PRESENTATION	**75%**
L'histoire est présentée trop brièvement. Les textes sont en français, oui môôôônsieur!	
GRAPHISMES	**83%**
Les décors sont fouillés et retranscrivent assez fidèlement l'atmosphère du film.	
ANIMATION	**88%**
Le personnage que vous dirigez est très bien animé: souple et rapide.	
MUSIQUE	**78%**
Présente tout le long des niveaux, elle nous plonge dans l'Egypte ancienne.	
BRUITAGES	**72%**
Ils ne sont pas très nombreux et leur réalisation aurait pu être plus soignée.	
DUREE DE VIE	**86%**
La difficulté est bien dosée et l'on progresse tranquillement mais sûrement dans les niveaux.	
JOUABILITE	**78%**
Il n'est pas évident de s'en sortir avec la disposition des commandes sur la manette.	
INTERET	**79%**
L'action est omniprésente dans tous les niveaux, mais les missions sont très répétitives: il faut à chaque fois trouver quelque chose ou quelqu'un.	

CHAMPIONSHIP HOCKEY

Nous sommes en hiver (décidément, tout arrive!) et US Gold en profite pour nous offrir une simulation de hockey sur glace sur consoles Sega Master System et Game Gear. Pour ceux qui ne sauraient pas encore ce qu'est le hockey sur glace (y en a-t-il vraiment, je me le demande?), il est bon de connaître certaines règles élémentaires de ce sport brutal. Sur une patinoire, deux équipes de cinq joueurs s'affrontent. Chacune d'entre elles va tenter de déposer dans le but adverse un petit palet rond et plat. Pour cela, les joueurs disposent d'une canne en bois qui leur sert soit à dribbler, soit à passer ou, mieux, à viser le but adverse. Si, au basket par exemple, les contacts sont rigoureusement interdits, au hockey sur glace ils sont tolérés. Ainsi, il n'est pas rare de voir plusieurs joueurs à terre (ou à glace, devrais-je dire). Dans ce jeu, vingt-deux équipes sont disponibles et trois types de jeu sont proposés: le tournoi de la saison, le match éliminatoire et le second match éliminatoire. Chaque partie se déroule en trois tiers temps, sachez donc gérer votre partie au mieux.

AVIS oui, mais...

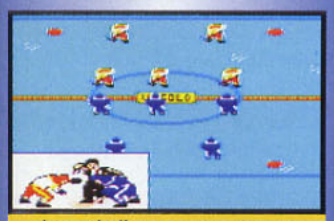
NIIICO

Championship Hockey aurait été un bon jeu... il y quelques années! Aujourd'hui, avec la qualité des jeux 16 bits mais aussi avec l'arrivée des nouvelles consoles Sega et Sony, ce jeu sur Sega Master System et sur Game Gear a pris un sacré coup de vieux! Cependant, il n'en est pas pour autant mauvais: l'animation des personnages est fluide et plutôt rapide, et il faut reconnaître qu'animer dix joueurs sans ralentissement sur une 8 bits tient de l'exploit. J'en ai rêvé... US Gold l'a fait. Si vous possédez une SMS ou une GG, Championship Hockey est une simulation sympa et plaisante, qui devrait vous satisfaire.

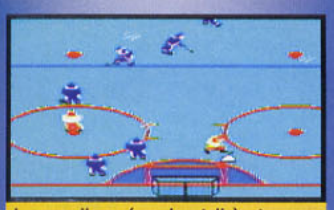
84%

LA VERSION GAME GEAR

La version Game Gear de Championship Hockey est dans l'ensemble réussie: l'animation des joueurs est tout aussi fluide et rapide que sur la version SMS, les bruitages assez sympa et les options aussi nombreuses. Trois types de jeu, vingt-deux équipes de nationalité différente... ce jeu a tout pour satisfaire le hockeyeur qui dort en vous..



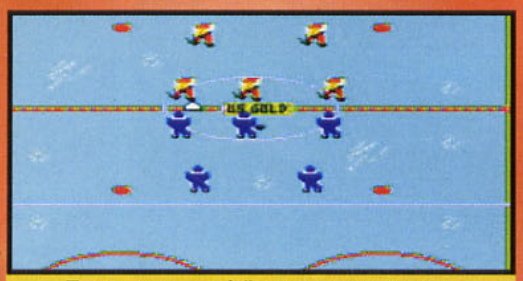
Lors de l'engagement, une fenêtre apparaît, montrant l'action de plus près.



Le gardien réussira-t-il à stopper le puissant tir de l'attaquant vedette de l'équipe adverse?

PASSE ET VA

Les sportifs connaissent certainement cette technique: elle consiste à faire de courtes passes entre deux ou plusieurs joueurs afin de se défaire facilement des adversaires. Explications....



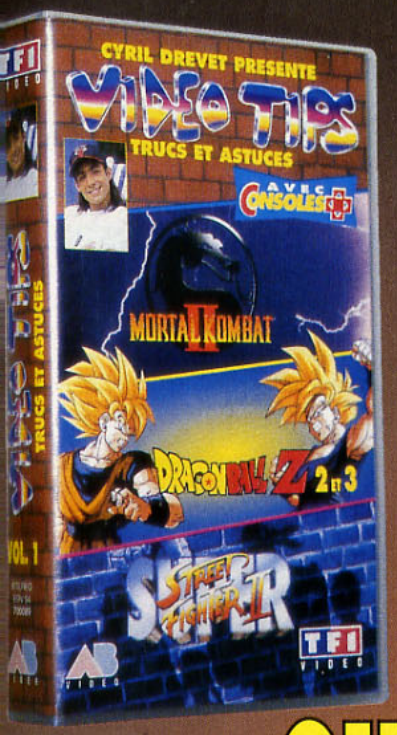
Tout commence à l'engagement: essayez de récupérer la palet le plus tôt possible.

Une fois cette opération effectuée, dirigez-vous vers le but adverse par passes successives.

Devant le but, visez entre les jambes du gardien et c'est le but assuré! Le gyrophare (en bas) clignote, preuve de la réussite de votre action.

US GOLD/SEGA
PRIX: C
1 JOUEUR/SIMULATION DE HOCKEY

PRESENTATION	60%
Un écran-titre bien réalisé représentant un joueur de hockey. Des options claires et nombreuses.	
GRAPHISMES	65%
Les hockeyeurs ne sont pas vraiment réussis, mais on arrive tout de même à s'y retrouver.	
ANIMATION	80%
Les différents joueurs bougent sans ralentir et de façon fluide. Pas de problème de ce côté-là.	
MUSIQUE	70%
Présente sur la page d'introduction, elle est rythmée. Dommage qu'elle soit si courte.	
BRUITAGES	75%
Pour une Master System, il faut reconnaître que la console s'en sort plutôt bien.	
DUREE DE VIE	80%
Il existe plusieurs modes de jeu, du Championnat au Play-off, vous avez de quoi faire.	
JOUABILITE	89%
Un bouton pour passer et un autre pour tirer, rien de plus simple. Les personnages répondent bien.	
INTERET	80%
Championship Hockey, malgré des graphismes assez pauvres, est un jeu plutôt sympathique.	



CONCOURS VIDÉO TIPS

Avec VIDÉO TIPS, les trucs et les astuces des jeux vidéo présentés par Cyril DREVET et CONSOLES+

DES CENTAINES DE CADEAUX T'ATTENDENT... ALORS RÉPONDS VITE AUX QUESTIONS

QUESTIONS

1- Quel est le personnage caché de DRAGON BALL Z 3?
a-Sangoten adulte
b-Krillin adulte
c-Trunks adulte

2 - Quel est le personnage caché de STREET FIGHTER II "X" (Turbo)?
a-Cammy
b-Gouki
c-Bouki

3 - Dans MORTAL KOMBAT II, quel est le coup décisif qui permet de transformer votre adversaire en bébé?
a-Babality
b-Fatality
c-Friendship

Pour répondre aux questions, rien de plus facile !!! Prends une carte postale, un stylo et incris les réponses, tes coordonnées complètes (nom, prénom, adresse, téléphone) et renvoies le tout à CONSOLES+ - Service Marketing 75754 PARIS CEDEX 15 avant le 30 avril 1995 minuit (cachet de la poste faisant foi) ou sur minitel 36.15 code CONSOLESPLUS ou en téléphonant au 36 68 05 20

VOICI LES LOTS...

Du 1er au 5è prix :
Un sweat-shirt + un T-shirt "DRAGON BALL Z" +
La K7 vidéo "DRAGON BALL, Le film" +
Un livre "STREET FIGHTER, Le Livre Sacré"

Du 6è au 110è prix :
La K7 vidéo "DRAGON BALL, Le film"

Du 111è au 120è prix :
Un sweat-shirt "DRAGON BALL Z"

Du 121è au 145è prix :
Un T-shirt "DRAGON BALL Z"

Du 146è au 160è prix :
Un livre "STREET FIGHTER, Le Livre Sacré"

Règlement déposé auprès de la SCP SIMONIN ET CONTY (PARIS) 36.15 : 1,19 FTC/min 36.68 : 2,19 FTC/min

Micro Machines 2

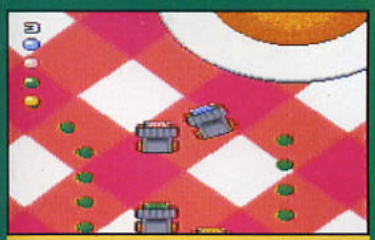
Le duel est acharné lorsqu'on joue à deux sur la même GG!

La perceuse est un élément du décor particulièrement difficile à éviter.

Il faut prendre un bon départ pour ne pas se faire éjecter dans le décor au premier tournant.

Un des plus célèbres jeux de voitures de la Mégadrive débarque sur Game Gear! Et ne tordez pas le nez, l'animation de cette version décoiffe!

Plusieurs options s'offrent à vous dès le début du jeu. Vous pouvez jouer à deux en connectant deux Game Gear ou, chose originale, en jouant tous les deux sur la même! Le premier utilise alors la flèche de direction et le second les deux boutons. Dans les deux cas, vous pourrez vous affronter en mode Duel, et il s'agira alors de finir la course en tête, ou d'aider votre adversaire à se planter un certain nombre de fois! Pour les solitaires, vous pourrez affronter la console dans ce même mode, ou dans deux championnats. Pour terminer premier, il n'y a pas de secret: tout est question de mémoire! Il faut recommencer les courses jusqu'à ce que vous les connaissiez suffisamment pour anticiper les virages et autres obstacles. Car certains éléments du décor viennent corser l'action: un épi de maïs pourra servir de pont, très étroit, dans telle course, etc. Lors des premiers essais, les sorties de piste sont fréquentes, mais il faut persévérer! Il existe aussi différents types de véhicule selon les courses! Cela va du petit bolide de formule 1 à la vieille poubelle aux allures de tank!



Voilà de drôles d'engins, et je n'aimerais pas avoir à faire un créneau avec!

Les courses sont variées, on est dépaysé par chacune d'elles.

J'ai réussi à distancer mon adversaire! Et un point de moins, un! Encore quelques actions comme celle-ci et je n'aurai pas besoin de finir la course...

AVIS — oui!

PANDA

La conversion sur Game Gear de ce grand jeu a été très bien réalisée! L'animation est vraiment rapide, voire trop. Les moins patients d'entre vous risquent de s'énerver sur les fréquentes sorties de piste. Pour ma part, j'ai tendance à préférer les jeux qui mettent en œuvre vos réflexes plus que votre mémoire! C'est uniquement pour cette raison que j'émettrai une petite réserve sur MM2. Sinon, et ce n'est pas le sanguinaire Spy qui me contredira, ce jeu est très prenant! D'autant que l'option pour jouer à deux sur la même console est vraiment très sympa! En un mot comme en cent: c'est une valeur sûre pour les amateurs du genre.

CODEMASTERS/ECUDIS
PRIX: C
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COURSE DE VOITURES

PRESENTATION	**75%**
Des dessins assez sympa en illustration, mais sans grande orginalité.	
GRAPHISMES	**80%**
Pas de graphismes tape-à-l'œil. C'est la sobriété qui brille!	
ANIMATION	**91%**
C'est le point fort du jeu: une rapidité incroyable sur Game Gear.	
MUSIQUE	**85%**
Des morceaux sympa, qui rappellent la version MD sans pour autant l'égaler.	
BRUITAGES	**81%**
Des bruits de dérapage... Pas de quoi en faire un plat.	
DUREE DE VIE	**90%**
38 courses différentes et 12 Micro Machines! En plus, on peut jouer à deux...	
JOUABILITE	**93%**
Impeccable! Les Micro Machines répondent au doigt et à l'œil!	
INTERET	**90%**
A deux, on ne le lâche plus, et seul, on n'hésite pas à se prendre la tête pendant des heures...	

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Numéro 7

Numéro 8

Numéro 9

Numéro 10

Numéro 11

Numéro 12

Numéro 13

Numéro 14

Numéro 15

Numéro 16

Numéro 17

Numéro 18

Numéro 19

Numéro 20

Numéro 21

Numéro 22

Numéro 23

Numéro 24

Numéro 25

Numéro 26

Numéro 27

Numéro 28

Numéro 29

Numéro 30

Numéro 31

Numéro 32

Numéro 33

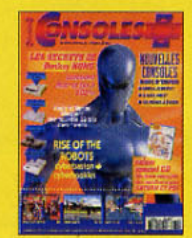
Numéro 34

Numéro 35

Numéro 36

Numéro 37

Numéro 38


Numéro 39

Numéro 40

Numéro 41

RETOURNEZ-NOUS LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX
(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13 rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074) ☐	Numéro 1 (451001) ☐	Numéro 2 (451002) ☐	Numéro 3 (451003) ☐	Numéro 4 (451004) ☐	Numéro 5 (451005) ☐
Numéro 6 (451006) ☐	Numéro 7 (451007) ☐	Numéro 8 (451008) ☐	Numéro 9 (451009) ☐	Numéro 10 (451010) ☐	Numéro 11 (451011) ☐
Numéro 12 (451012) ☐	Numéro 13 (451013) ☐	Numéro 14 (451014) ☐	Numéro 15 (451015) ☐	Numéro 16 (451016) ☐	Numéro 17 (451017) ☐
Numéro 18 (451018) ☐	Numéro 19 (451019) ☐	Numéro 20 (451020) ☐	Numéro 21 (451021) ☐	Numéro 22 (451022) ☐	Numéro 23 (451023) ☐
Numéro 24 (451024) ☐	Numéro 25 (451025) ☐	Numéro 26 (451026) ☐	Numéro 27 (451027) ☐	Numéro 28 (451028) ☐	Numéro 29 (451029) ☐
Numéro 30 (451030) ☐	Numéro 31 (451031) ☐	Numéro 32 (451032) ☐	Numéro 33 (451033) ☐	Numéro 34 (451034) ☐	Numéro 35 (451035) ☐
Numéro 36 (451036) ☐	Numéro 37 (451037) ☐	Numéro 38 (451038) ☐	Numéro 39 (451039) ☐	Numéro 40 (451040) ☐	Numéro 41 (451041) ☐

Je vous adresse la somme de 45F (dont participation aux frais) pour chaque numéro par : Nombre de numéros : .....

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

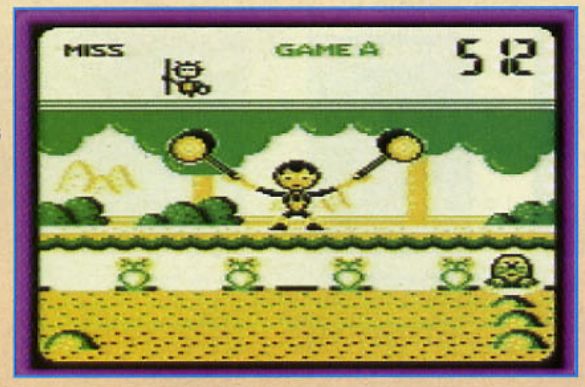
(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : |_|_|_|_|_|_|_|_| (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

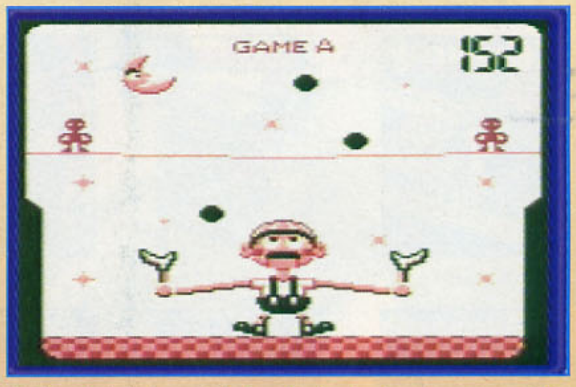
GAMEBOY GALLERY

Mais quel vent de folie souffle chez Nintendo? Après avoir adapté Donkey Kong, Space Invaders ou encore Miss Pacman sur Game Boy, voici que Nintendo nous propose une compilation de ses meilleurs jeux Game and Watch... datant de 1980!

Il me paraît impensable que quelqu'un parmi vous ne connaisse pas les jeux Game and Watch. Souvenez-vous, ces petits jeux électroniques à cristaux liquides que l'on s'échangeait dans les cours de récréation... eh bien, c'étaient eux! Nintendo, qui pense souvent aux vieux joueurs, dont je fais partie, sort ce mois-ci cinq de ces jeux sur une cartouche unique destinée à la Game Boy et à la Super Game Boy. On retrouve ainsi Ball, où l'on doit jongler sans faire tomber ses balles, Vermin, où l'on doit cogner sur la tête des taupes de son jardin, Flagman, jeu qui fait appel à la mémoire visuelle dans l'esprit du célèbre Simon, Manhole, où vous devez empêcher les passants de prendre un bain, et, enfin, Cement Factory, qui vous propose d'incarner un ouvrier sur un chantier. Nostalgiques de la belle époque des cristaux liquides, à vous de jouer.



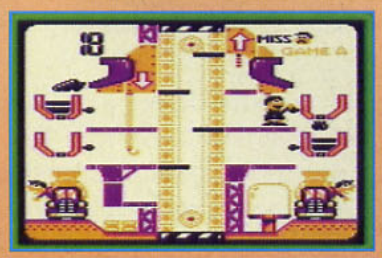
Vermin. Ici, vous dirigez le personnage aux deux marteaux et devez empêcher les taupes de voler vos radis.



Ball. Le but du jeu est de jongler le plus longtemps possible sans faire tomber de balle.

Manhole. Vous êtes au centre de l'écran et devez porter une passerelle sous les pieds des passants avant qu'ils ne tombent des ponts en mauvais état.

Flagman est le jeu le plus cérébral de la série (c'est en fait le célèbre Simon): mémorisez l'ordre d'apparition des drapeaux et retranscrivez la combinaison.



Cement Factory. Il faut remplir les camions de ciment en évitant de faire déborder les réservoirs et en faisant attention à ne pas louper les ascenseurs.

AVIS *oui!*

NIIICO

Il semblerait ces temps-ci que Nintendo fasse tout pour me faire plaisir... c'est louche! Vont-ils me proposer un job chez eux, ou m'offrir l'Ultra 64 avant tout le monde? Mystère. Quoi qu'il en soit, je dois avouer que je me suis beaucoup amusé avec cette compilation de jeux Game and Watch. Les graphismes et les bruitages ne sont plus d'actualité, mais ils sont fidèles aux jeux originaux. Moi, j'ai bien aimé, et vous?

ZE KILLER *non et non!*

Je rêve! Qu'est-ce que ce jeu vient faire ici? Nous sommes en 1995, c'est l'époque des PS-X, Saturn et autres Neo Geo CD, et que vois-je? Une compilation de jeux à cristaux liquides sur ma Game Boy! Vous me direz, Chantal Goya a bien fait des concerts en première partie de Dorothée... Et les graphismes, vous avez vu les graphismes? Moi non plus, d'ailleurs y'en a pas! Et les bruitages? Idem, niet, que dalle! Non, décidément, Gameboy Gallery est à oublier.

NINTENDO/NINTENDO
PRIX: C
1 JOUEUR/RÉFLEXION

PRESENTATION	**75%**
On retrouve le visuel des jeux d'antan: sobre, mais identique aux jeux originaux.	
GRAPHISMES	**-**
Est-ce vraiment nécessaire de les noter?	
ANIMATION	**-**
Même remarque que précédemment.	
MUSIQUE	**-**
Il n'y a pas de musique dans le jeu, à l'instar des jeux originaux.	
BRUITAGES	**-**
Les mêmes "bip bip" qu'à l'époque.	
DUREE DE VIE	**75%**
Cinq jeux dans une cartouche, de quoi satisfaire les plus exigeants d'entre vous.	
JOUABILITE	**100%**
Le déplacement des personnages des différents jeux est des plus simples: Gauche, Droite, Haut et Bas!	
INTERET	**85%**
Ceux qui ont connu les jeux originaux s'amuseront à redécouvrir Gameboy Gallery. Les autres... aïe!	

JETTE-TOI A L'EAU ET...
REGARDE SI TON NOM FIGURE!!!

RESULTATS CONCOURS "SPARKSTER"

1er PRIX : UNE BORNE D'ARCADE
Samy KIM (Paris 13)

Du 2è au 51è Prix : Un T-Shirt SPARKSTER
Alain STEDILE (Frans) - Simone ROUBERT (Nice) - Jacques GAYET (Rimogne) - Jean LEFEVRE (Caumont l'Evente) - Georges ARRICHI (Morthomiers) - Christine JEGOU (Plourin les Morlaix) - Jacqueline JADE (Bain de Bretagne) - Morgan RAUSCENT (Les Avenières) - Bernard GROSMOLARD (Nantes) - Eliane VERITE (Angers) - Philippe AUDOINE (Essey les Nancy) - Guy-Michel LAINE (Cuincy) - Armel RABASTE (St Martin Longueau) - Nicole FLEURY (Liévin) - Brendan CHEVALIER (Lyon 3) - Jacques FAIRISE (Les Contamines Montjoie) - André MOLETTE (Paris 19) - Yannick DE MAQUILLE (St Germain en Laye) - Gilles LENAIN (Mantes la Jolie) - Gilbert SEGUE (Landouge) - Cédric KOEPPEL (La Garde) - Gilles GUENOIS (Charmes) - Serge DONGAY (Limoges) - Gérard CAZAUX (Bois Colombes) - Gérard RIOU (Sevran) - Renaud THELLIER (Saint Quentin) - Alain DIPAS (Marseille 6) - Jean-Philippe NAUSE (Le Chesnay) - Hervé MASSON (La Peruse) - Philippe DUFOUR (Charnay) - Paul EHRET (Sundhoffen) - Jérôme PRETRE (Poissy) - Laurent LAFITTE (Marseille 14) - Jean-Christophe CHATEAU (St Germain du Puy) - Sébastien BERANGER (Livry Gargan) - Pierre-Yves DAULION (Toulouse) - Morgan MATHIEU (Dommartin aux Bois) - Guillaume BUNOUF (Vanves) - David MILAN (Reims) - Julien MATHIEU (Saint Orens) - Maxime JENOT (Carnac) - Patrick DELAGE (Clamart) - Alexandre MANAU (Martignas) - Laurent ALIGNE (St Genis Laval) - Nils BOUAZIZ (Goupillères) - Vincent BONHOMME (Souge) - Jérémy JEAMMET (Champigny) - Julien PIEDLOUP (Livry Gargan) - Michaël RAMIREZ (Bouaye) - David MAI (Livry Gargan)

RESULTATS CONCOURS "MACHINES DU FUTUR"

UNE CONSOLE PS -X
Christophe PEN (Breuil le Vert) - Daniel DHOOGE (Lissieu) - Christian BRANENS (Notre Dame de Gravenchon) - Paul KHACHADOUR (Marseille 14) - Daniel LEBON (Elancourt) - Brice N'GUESSAN (Bagneux) - David VANCOMERBECK (Aix en Provence) - Julio DE AZEVEDO GOMES (Villiers le Bel) - Marc PERROTIN (Cucuron) - Didier JACQUEMARD (Noisy le Grand)

UNE CONSOLE SATURN
Gilbert LA TERRA (Pagny sur Moselle) - Gérard ROSENTHAL (Bobigny) - Arnaud TORBISCO (Mas Catalan) - Maxime SALAT (Yvetot) - Jean-Claude LELAY (Yvry la Bataille) - Fabrice EGEA (Marseille 14) - Augusto GOMES (Villers le Bel) - Jean-Philippe WILLEMIN (Grenoble) - Serge ABREU (L'Ile Saint Denis) - Julien DUPONT (Amberieu en Bugey)

RESULTATS CONCOURS "RISE OF THE ROBOTS"

1er PRIX : Un voyage pour deux personnes à New York + un CD de Brian May + un poster + un T-shirt
Yves LE BELLER (Igny)

Du 2è au 5è Prix : Un CD de Brian May + un poster + un T-shirt
Alain POYVRE (Prahecq) - Philippe TESSERAND (Bondoufle) - Sébastien LAJILI (Nice) - Jérôme GABORIT (Nantes)

Du 6è au 50è Prix : Un poster + un T-shirt
Gérard PLASSE (Le Cergne) - Amar SAGAI (La Mulatière) - Alain MARTY (Bergerac) - Christophe Limet (Bondy) - Romain CREIGNOU (Lorient) - Philippe KAWINSKI (Villeron) - Stéphane BARILLET (Yerres) - Angélique BRACHOT (Grande Synthe) - Barthélémy GARRETH (Heiltz le Maurupt) - Rédouane KIBOU (Montbard) - David THION (Fleury les Aubrais) - Julien GUILLOT (Paris 10) - Gilles TRUBERT (Lorient) - Guillaume BADART (Douai) - Julien REDON (Toulouse) - Jean-Philippe BLANC (Challes les Eaux) - Maurice BASTIEN (Marquillies) - Jean-Michel ALLES (Salon de Provence) - Alexa PECCIARINI (Nice) - Patrick CHADAL (Le Perreux) - Nadia FERRASSE (St Valérien) - Stéphane FOATA (Montgeron) - Stéphane GUILLIER (Villeurbanne) - Farid NEUMAN (Paris 19) - François-Charles LECUP (Bussy les Daours) - Mahmoud OUARAB (Wattrelos) - Frédérick JAMIN (Villejuif) - Philippe BARRIERE (Paris 19) - Simon MARZULLO (Montpellier) - Nicolas JEANJEAN (St Drezery) - Jean-Paul GRIMA (Marseille) - Stéphane AUTERNAUD (Tresques) - Jean-Charles PROFICHET (Cholet) - Benjamin LORY (Sannois) - Michaël DESAX (Gennevilliers) - Albert TRAN (Montigny les Cormeilles) - Damien BRUSSET (La Tour du Pin) - Samy FATAH (Roizy) - Jacky GORLIER (Amiens) - Philippe ALTMEYER (Remilly) - Adrian GUAY (Gonfaron) - Vincent BONHOMME (Souge) - Florian HENRY (Gramat) - Emmanuel MOREAU (Le Château d'Olonne) - David BONIN (Estillac)

Du 51è au 100è Prix : Un T-shirt
Lionel GERVAUD (St Malo) - Thomas PERRIER (St Genis Laval) - Stéphane AOUSTIN (St Joachim) - Jonathan FAUVEAU (Cabestany) - Willy RUEL (Donges) - Renaud THELLIER (St Quentin) - Cédric CHALEPE (Anceaumeville) - Willy FELTRIN (Tuchan) - Bruce RIBET (St Egrève) - Mario KLEINSCHMIDT (Oberbronn) - Fabien PIFFAULT (Premery) - Thomas PESONEL (Noisiel) - Julien SOCQUET-CLERC (Demi Quartier) - Laurent GIRAUD (Combs la Ville) - Cédric BORNE (Lyon 3) - Julien AILHAUD (La Saulce) - Laurent HAUDIDIEN (Nantes) - Patrice MANGIN (Saizerais) - Ratna SIVASAMBO (Nanterre) - Philippe BOUAKA (Paris 15) - Julien LAUREDT (Drocourt) - Gaël LENORMAND (Massy) - Laurent ROBINSON (Le Haillan) - Fabien DUAUD (Bordeaux) - Fabrice GUIRONNET (Grenoble) - Laurent GOETZ (Verneuil s/Seine) - David LAIBERT (Witry les Reims) - Josiane GUICHARD (Pont de Vaux) - Hiroana ROTA (Ploemeur) - Bruno LALANDE (St Germain du Corbeis) - Guillaume SIMON (Change) - Lydie FERNANDEZ (Montpellier) - Stéphane ROSIN (Avolsheim) - Aldo PELLEGRIN (Champigneulles) - Badr BEN MOHAMED (Montfermeil) - Cyril BENEDICT (Jolivet) - Paule ALLES (Salon de Provence) - Mathieu NICOL (Brest) - David RENAUDIN (Besançon) - Arnaud CLAIN (Juigne s/Loire) - David GRANZOTTO (Ivry s/Seine) - Christophe COUPE (Royan) - Christophe BOUGEANT (Landivisiau) - Christophe AMELINE (St Sever) - Régis DIEJEDALLE (Bobigny) - Stéphane FAUTOUS (Ciboure) - Walter MOSSON (Brie Comte Robert) - Yann CHEVALIER (Aubigny en Plaine) - Geoffrey GIEZ (Grigny) - David TENNIER (Rospez)

FATAL FURY SPECIAL

MEGA HIT

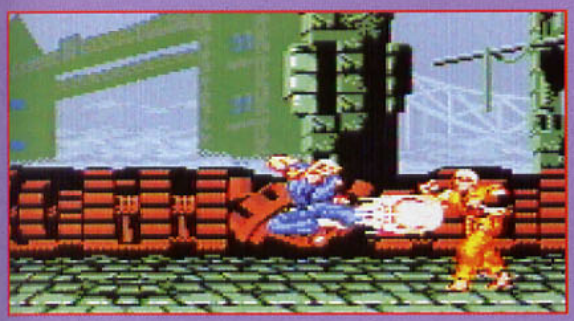
Même s'il se situe très loin d'un Virtua Fighter, d'un Toshinden ou d'un Samurai Shodown II, Fatal Fury Special sur Game Gear n'en reste pas moins un rejeton de grande classe. Mais voyez vous-même...

Takara ne chôme pas en ce moment. Après ses conversions de jeux Neo Geo sur 16 bits et sur Game Boy, le voilà qui passe à la portable de Sega avec Fatal Fury Special. Cette conversion a bien entendu fait disparaître un nombre important de personnages, mais les neuf qui restent sont conséquents. Chacun a ses techniques particulières et bénéficie de trois ou quatre coups spéciaux détonnants. De plus, quand l'un se trouve considérablement affaibli lors d'un combat (quand sa barre de vie clignote), il a toujours la possibilité de sortir une petite spécialité pas piquée des hannetons (une Fury, comme dirait l'autre...). Untel se protégera grâce à un mur de flammes, tandis qu'un autre se transformera en Hulk pour quelques secondes. A ne pas louper. En ce qui concerne les modes de jeu, on remarquera l'apparition d'un Survival Game (où vous choisissez six combattants et six adversaires qui se déchireront les uns après les autres...), d'un mode Versus (avec un câble et deux jeux), ainsi que de l'option traditionnelle King of Fighters (appelée aussi mode Story). Vous ne manquerez certainement pas de constater les décors superbes, dignes d'une Neo Geo, avec seulement 8 bits... Nos valeurs ne sont plus ce qu'elles étaient.

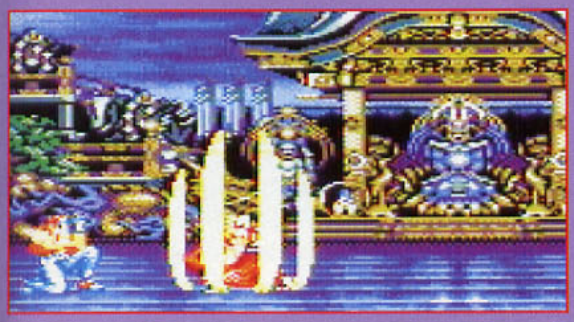
Les manipulations pour opérer les coups spéciaux sont assez classiques (Arc de cercle, Bas + Haut, pression répétée sur certains boutons, etc.).

Deux sortes de protection assez efficaces: la parade et le "gonflement" (pression répétée sur le bouton A).

Le décor de Joe Higashi est, comme sur Neo Geo, le plus beau du jeu...



Takara a même eu la bonne idée d'intégrer un personnage de Art of Fighting, Ryo Sakazaki.



Les Furies ont fait le succès de ce jeu mythique. Il n'y a qu'à voir leur représentation pour comprendre.

AVIS *oui, fatal!*

SPY

Ce n'est pas pour rien que le magazine Sega Visions a placé en tête de son hit-parade Game Gear ce jeu de baston digne d'une 16 bits. Il n'est que de voir la finesse de certains décors, les couleurs et la qualité générale de la réalisation. La portable de Sega est transcendée. De telles constatations pourraient vous amener à croire que toutes ces jolies choses ont étés reprogrammées au détriment de l'intérêt, mais il n'en est rien. Les neuf personnages présents possèdent tous des coups spéciaux étonnants, les diriger est un véritable plaisir et la difficulté est savamment dosée. Je ne vois rien à redire sur cette version, en tout point acceptable, et qui s'avère un très bon investissement pour les amateurs de bonne baston sur Game Gear.

TAKARA/SEGA
PRIX: D
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COMBAT

PRESENTATION	**75%**
La notice vous propose tous les coups spéciaux ainsi que les Furies. Une intro très sommaire.	
GRAPHISMES	**90%**
D'un niveau rarement égalé sur cette console, les sprites des combattants et les décors sont superbes.	
ANIMATION	**91%**
Les combattants sont fort rapides et les ralentissements très peu nombreux.	
MUSIQUE	**84%**
Tous les thèmes originaux ont été conservés, et bien entendu retravaillés pour la Game Gear.	
BRUITAGES	**79%**
Rien de bouleversifiant. Classique.	
DUREE DE VIE	**84%**
Le jeu à deux, la difficulté et les modes de jeu évitent toute lassitude.	
JOUABILITE	**88%**
Tous les coups spéciaux sont facilement réalisables et se trouvent de surcroît expliqués dans la notice.	
INTERET	**92%**
La portable de Sega est superbement exploitée et supporte parfaitement la conversion de ce mythe.	

CD+
PANZER DRAGON
DUNGEON MASTER II
FATAL FURY SPECIAL
HEART OF THE ALIEN
KEIO FLYING SQUADRON
VIEW POINT
WINDJAMMERS
AGRESSORS OF DARK KOMBAT

MEGA HIT

PANZER DRAGOON

C'est le célèbre dessinateur Moebius qui est à l'origine de la création de l'univers de Panzer Dragoon. On y retrouve les éléments clefs de son dessin animé en images de synthèse (qui n'est jamais sorti...), des "dragons", des chasseurs et une armada ennemie qui n'a rien à envier à ses BD.
Pour son premier shoot-them-up sur Saturn, Sega a choisi la carte du précalculé (votre direction est définie à l'avance, mais vous pouvez monter, descendre, aller sur les côtés...). Mais attention, ce n'est pas parce que cette direction est prédéfinie que l'animation n'est pas calculée en temps réel. Voyez les changements de vue ou les tirs sur les côtés. Les décors s'affichent en fonction de votre positionnement. Trois vues sont d'ailleurs disponibles (très lontaine, à mi-distance et à la place du pilote, avec les boutons X, Y ou Z), mais vous pouvez également pivoter sur vous-même dans quatre directions (Gauche, Droite, Avant, Arrière) de manière à voir ce qui arrive derrière vous ou sur les côtés. Le radar est ici bien utile puisqu'il pointe les différents ennemis à abattre dans votre champ d'action. Usez à foison de votre arme, qui pourra locker de nombreux ennemis différents pour faire la razzia, car plus vous éradiquerez d'ennemis, plus vous aurez de chances de gagner des Continues à la fin des niveaux.

Les forêts qui tapissent le sol du cinquième niveau sont tout en reliefs, mais pensez surtout à regarder au-dessus de votre tête.

LE FIN MOT DE L'HISTOIRE

Même si tous les dialogues sont en japonais, l'introduction a le mérite de la clarté. Vous êtes un chasseur, un dur à cuire avec une belle arbalète et une monture plutôt étrange. Nous sommes dans le futur, sur une autre planète, et vous allez découvrir un endroit oublié de tous, un lieu étrange situé dans une percée de la montagne. Après une exploration sommaire, vous découvrez que vous avez embarqué dans une bien sombre galère. Vous vous trouvez au beau milieu d'une base ennemie, qui ne va pas tarder à se faire attaquer par un escadron de Panzer. Votre fin aurait été toute tracée si un des Dragoon ne vous avait repéré. Il vous sauve d'une mort atroce mais, au cours de l'opération, le soldat chevauchant la bête a écopé d'un tir perdu. Avant de mourir, il vous transmet son pouvoir. Vous êtes maintenant prêt à chevaucher sa fabuleuse monture...

AVIS *dragoonisé!*

SPY

Je n'en peux plus, je ne rêve plus... je panzerise! Panzer Dragoon reste à mon avis le meilleur jeu disponible à ce jour sur cette console, et bien malin celui qui arrivera à me trouver un jeu similaire sur quelque console que ce soit. Et puis, ne cherchez pas, Panzer Dragoon est unique en son genre, et donne au shoot-moi-tout de nouvelles lettres de noblesse. La qualité graphique, l'animation, l'ambiance sonore, l'introduction, la jouabilité: tout est optimisé et donne une impression de quasi perfection. De plus, une fois dans le jeu, vous aurez vraiment la sensation d'être aux commandes de cette chose volante que certains appellent, à tort, des dragons. Le nirvâna ludique n'est pas loin, la réalité virtuelle encore moins. Nous avons droit avec Panzer Dragoon à une nouvelle génération de jeux vidéo sur consoles, où les rêves les plus fous sont enfin réalisables. Welcome to the next level!

Le premier niveau se passe au-dessus de la mer. Il fera office de niveau d'entraînement.

Le quatrième niveau vous obligera à vous balader dans des couloirs sans fin remplis de créatures douteuses. Alternez le Lock et le tir répété.

Voilà la brillante démonstration de la fonction Lock de votre arme. Maintenez la pression sur le bouton de tir, faites passer votre viseur sur les ennemis et relâchez...

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

SHOOT-THEM-UP
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: VARIABLES SELON NIVEAU DE DIFFICULTÉ

PANZER BOSS...

Chaque fin de niveau est habitée par une de ces affreuses bébêtes. Les boss sont généralement très coriaces, et votre acharnement à les battre devra être surhumain (surtout celui du niveau 4). Vous remarquerez en outre que leur déplacement et leurs attaques changent en fonction du niveau de difficulté choisi.

Il vous suffit simplement de tirer sur la partie inférieure de cette espèce de ballon dirigeable, puis d'éviter les tirs ou de tirer. Pensez à pivoter.

Ce boss va vous obliger à enclencher la fonction Lock de votre arme. Ciblez-le et lâchez la sauce. Prenez garde, il est rapide.

Ce boss se compose de deux parties indépendantes. Faites très attention à ses pales et à ses tirs triangulaires.

Ouh! qu'il est difficile à battre celui-ci. Soyez très précis et commencez par viser les bras, puis la tête, et évitez à tout prix son "lasso magnétique" vert.

Arriver jusqu'à ce boss sans perdre trop de vies est le plus compliqué. N'oubliez pas de vous débarrasser de ses deux acolytes rapidement.

AVIS *moi aussi!*

NIIICO

Après Clockwork Knight et Victory Goal, voici un autre jeu qui utilise pleinement les capacités, encore peu dévoilées, de la Saturn. Si le premier niveau du jeu oscille entre le beau et le moins beau, dès le deuxième épisode, on est sous le charme: placage de texture à gogo et effets d'ombre et de transparence sur certaines parties du décor incroyables! Inutile de s'attarder sur la bande-son, elle est irréprochable. Enfin, le fait de pouvoir pivoter sur soi-même permet de savoir ce qui se passe sur un angle de 360°, c'est une option intéressante et parfaitement réussie. La difficulté est progressive et devient vraiment hard dès le cinquième niveau... Panzer Dragoon est incontestablement un jeu hallucinant!

PRESENTATION 96%
De la 3D à gogo pour une présentation et des séquences intermédiaires absolument sublimes.

GRAPHISMES 96%
Rarement égalés sur cette console. Les décors sont variés et le bestiaire très fourni.

ANIMATION 97%
Vos déplacements sont précalculés, mais la rapidité des changements de vue est incroyable.

MUSIQUE 94%
Très rythmée et toujours de circonstance, elle vous emmenera vers les douces contrées du CD.

BRUITAGES 92%
Ça explose et ça tire dans tous les sens, et le Dolby Surround vous en mettra plein les oreilles.

DUREE DE VIE 91%
Le jeu n'a que six niveaux mais on le reprend volontiers.

JOUABILITE 90%
On se déplace avec aisance, mais aussi parfois avec lenteur. Les commandes sont simples.

INTERET 95%
Un shoot-them-up qui passionnera du plus petit au plus grand tellement il est novateur et révolutionnaire. Un chef-d'œuvre!

Ce fantôme dans les jardins de Skullkeep est quasiment invincible.

DUNGEON MAS SKULLKEE

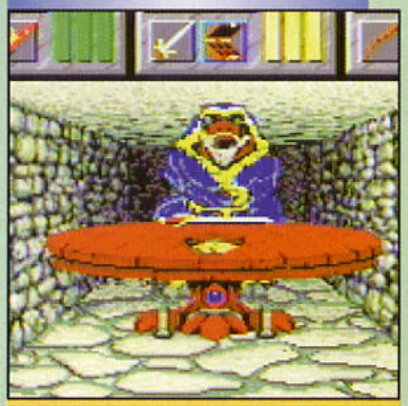
Avec des graphismes navrants et une animation asthmatique, Dungeon Master II n'en est pas moins un jeu de rôles et de réflexion passionnant. Chronique d'un jeu d'avant-guerre...

Dungeon Master II est un jeu de rôles en temps réel d'une complexité incroyable. Si le mode de déplacement est antédiluvien (pas à pas, avec des rotations de 90°), le réalisme des situations ne laisse planer aucun doute sur la nature du jeu: ici, la réflexion est reine. Vous dirigez une équipe de quatre aventuriers dans leur lutte contre Dragoth. L'aventure commence dans la cave où dorment vos futurs compagnons. Bien vite, vous serez entraîné dans les jardins puis dans l'enceinte même de Skullkeep, le château maudit. Chacun de vos personnages est défini par un certain nombre de caractéristiques (force, santé, sagesse, etc.) et par un métier. A vous de trouver l'équipe adéquate, le mieux étant de réunir des personnages doués dans les quatre métiers proposés (magicien, prêtre, guerrier et ninja). Le système de magie est des plus complets, avec des niveaux de puissance et des sigles cabalistiques à combiner. C'est en tâtonnant, en observant les objets magiques que l'on découvre les nombreuses incantations et potions. L'équipement est géré de manière réaliste, en fonction du poids et de l'encombrement. L'interface graphique est très intuitive, il suffit "d'habiller" le personnage comme une poupée. On retrouve la même convivialité dans l'écran de déplacement (vue subjective) où une icône en forme de main permet d'agir sur l'environnement. Pour une fois, les monstres ne sont pas bêtes: ils se déplacent intelligemment et fuient quand ils sont blessés. Certains, d'ailleurs, ne sont pas méchants et il est possible de commercer avec eux. Mais le plus intéressant, et le plus difficile, ce sont les énigmes proposées. Entre les dalles, les grilles, les illusions, les pièges, et un timing serré, votre matière grise sera mise à rude épreuve. Est-ce que vous êtes déjà rentré dans une salle où des gouffres magiques se déplacent pour vous faire tomber?

LE NERF DE LA GUERRE

Sans argent, gemme ou pièce d'or, vous ne pourrez acheter les belles épées et les beaux objets magiques. Alors, faites des économies et ne tentez pas un passage en force, les gardes sont très costauds.

La vitrine magique est très alléchante.


N'hésitez pas à marchander. On peut être aventurier et avare, non?

L'équipement est géré de manière réaliste.

AVIS *oui, mais*

MARC

J'enrage et... je nage dans le bonheur! Autant Dungeon Master II est passionnant, autant sa réalisation est nulle. Mais pourquoi persiste-t-on à nous refiler des adaptations sans daigner mettre la main à la pâte? Les graphismes auraient pu être retravaillés, l'animation corrigée... Rien de tel! Ah, si, pardon, la musique est démente... mais on ne l'entend quasiment jamais! Pourtant le jeu en lui-même est fabuleux. Non, sérieusement, DM II est fantastique, pour peu qu'on fasse abstraction de la réalisation. Faites chauffer vos neurones, car il y a une sacrée dose de réflexion.

MAGIE, MAGIE!

Le système de magie est génial. On découvre en jouant les bonnes combinaisons de sigles cabalistiques, jusqu'à créer des sortilèges carrément destructeurs. Un must!

A vous de combiner les bons sigles magiques.

N'oubliez pas de faire des provisions, sous peine de mourir de faim.

Ce petit sorcier est un grand adversaire. Faites un pas de côté pour éviter les sorts.

ÉDITEUR: JVC
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
DISPONIBILITÉ: AVRIL
PRIX: E

RÔLE/RÉFLEXION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: SAUVEGARDE

AVIS *oui!*

SPY

Si vous êtes assez malin pour comprendre qu'une pièce posée sur une table déclenche un système qui fera tourner celle-ci, pour deviner que les yeux mécaniques qui vous balancent des boules de feu doivent être démontés par l'arrière, vous êtes de ceux qui peuvent se mesurer à Dungeon Master II. Car il faut s'accrocher, DM II ne s'adresse pas aux gamins (ou alors aux gamins particulièrement vicieux...): il est magnifiquement pensé et, dans le genre masturbation intellectuelle prolongée (M.I.P., marque déposée!), on a rarement fait mieux... Une chose, pourtant, me chagrine: les déplacements sont trop lents et la réalisation graphique un peu déprimante. Le Mega CD se dote avec ce jeu d'un programme mythique tout à fait captivant, et il est dommage que la réalisation ne soit pas à la hauteur.

LE MAUVAIS ŒIL

Voici un exemple de ruse que l'on rencontre dans Dungeon Master II. Quand la situation semble inextricable, n'usez pas de la force: il y a toujours une astuce, ou presque.

Passez par-derrière, ouvrez le couvercle et démontez l'œil...

... et la "caméra" ne pourra plus vous voir.

PRESENTATION	**60%**
L'intro est intéressante et l'écran de jeu bien fichu. En revanche, le manuel est nul.	
GRAPHISMES	**50%**
On a rarement vu aussi moche sur Mega CD.	
ANIMATION	**50%**
D'une lenteur effroyable. En plus, les temps de chargement sont trop longs.	
MUSIQUE	**40%**
Elle est géniale, mais on ne l'entend presque jamais. Hallucinant!	
BRUITAGES	**70%**
Rien de bien terrible, mais au moins apportent-ils une touche de réalisme.	
DUREE DE VIE	**95%**
Il faut des nerfs en acier trempé pour terminer ce jeu. Sortez le café pour les nuits blanches.	
JOUABILITE	**60%**
DM II est conçu pour la souris. Le pad s'en sort, sans plus.	
INTERET	**90%**
Malgré une réalisation médiocre, Dungeon Master II est passionnant. Sûrement le jeu le plus complexe disponible actuellement sur Mega CD.	

FATAL FURY SPECIAL

Fatal Fury Special débarque en force sur Mega CD! Cette version sort bien après celles sur SNIN, NEC... mais elle est loin d'être la plus mauvaise!

On peut dire que JVC a pris son temps! Et c'est tant mieux, car, contrairement à la version Super Nintendo, tous les personnages du jeu SNK sont présents. A quelques détails près (nous y reviendrons), Fatal Fury Special sur MCD est identique à FFS sur Neo Geo. Vous pourrez même jouer avec Ryo Sakazaki, un des combattants d'Art of Fighting, sans user d'un tip! Les coups spéciaux n'ont pas été modifiés, et chaque combattant en a environ quatre à sa disposition, avec, bien sûr, une Fury, qu'il peut exécuter lorsque sa barre d'énergie est rouge! Les personnages sont fidèles à la version Neo Geo, mais il manque malheureusement dans cette version quelques petits éléments, par exemple le scrolling qui permet d'admirer le décor des niveaux de Tung-Fu-Ru ou de Krauze, ou encore les spots multicolores de la boîte de nuit.... Lorsqu'on joue avec un pad à trois boutons seulement, c'est le bouton Run qui sert de quatrième. Autant vous le dire tout de suite: l'achat d'un paddle à six boutons me semble indispensable, surtout si vous êtes un amateur de jeux de baston! La musique, devenue un classique décliné pour les différentes versions et les dessins animés, utilise parfaitement les capacités du CD! Et puis, si vous en avez marre du jeu, vous pourrez toujours vous rabattre sur le dessin animé, dans lequel Terry Bogard est le héros. Quant à son frère, Andy, il y roucoule avec Maï Shiranouï!

Joe décoche un excellent Flash Kick. Prends-en de la graine, Switchette!

Ce bon coup de latte projette Andy sur l'autre plan!

AVIS oui!

PANDA

Cette version est une réussite, et elle me plaît bien davantage que la version Super Nintendo, dans laquelle certains personnages ont disparu! Mais il faut bien reconnaître qu'aucune des versions MD et SNIN n'arrive à la cheville de la version NEC! Il est vrai qu'il faut posséder l'Arcade Card pour pouvoir profiter sur PC Engine CD des conversions, absolument démentes, des hits de la Neo Geo.... Quand j'en entends certains affirmer que cette console est dépassée, je rigole! Comparez donc pour voir Art of Fighting, World Heroes... sur cette machine à leurs conversions sur 16 bits.

Kim est un redoutable combattant!

A ne pas attraper à pleines mains, c'est sale!

Le Dragon Punch version Andy Bogard!

Les flammes n'ont pas l'éclat de celles de la version NEC!

LES INCONTOURNABLES

Il y a des choses qui ne changent jamais, et que l'on peut retrouver dans toutes les versions de Fatal Fury. Passage en revue.

Tous les personnages y sont, même Ryo. Ça, c'est du bon boulot!

Vous pouvez incarner Ryo, sans avoir besoin d'un tip: c'est "pur"!

Ah, cette Maï! Elle a des avantages cachés que beaucoup lui envient!

AVIS *oui, mais...*

GIA

Entre les jeux de baston et moi, c'est une véritable histoire d'amour... Après un carton sur Neo Geo et sur Super Famicom, la réputation de Fatal Fury n'est plus à faire. Il paraissait donc évident que ce jeu allait me faire vibrer. Eh bien, non! Malgré les nombreux personnages bourrés d'originalités, malgré la quantité impressionnante de coups et les jolis décors, il ne m'a pas émue. Pourtant, donner des pains ne me déplaît pas (surtout dans la réalité), mais là, je ne saute pas au plafond. Peut-être à cause du paddle de la Megadrive (rendant difficiles les manipulations techniques), peut-être à cause de l'ombre que lui font ses concurrents... Alors que j'attendais le méga-hit, j'ai eu entre les mains un simple bon jeu de baston. Cela dit, Fatal Fury Special est l'un de ces jeux qui amortira l'achat du Mega CD.

ÉDITEUR: JVC
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 81%
Rien de bien transcendant: des dessins sympa défilent sur une bonne musique.

GRAPHISMES 82%
Les personnages sont beaux et de bonne taille, mais que les décors sont pauvres!

ANIMATION 85%
Rapide et plutôt fluide. Un bon point.

MUSIQUE 89%
Elle est carrément excellente, bien que sans grande originalité.

BRUITAGES 75%
J'ai déjà entendu pire...

DUREE DE VIE 89%
Comme avec tous les jeux de baston de niveau correct, on peut s'amuser longtemps.

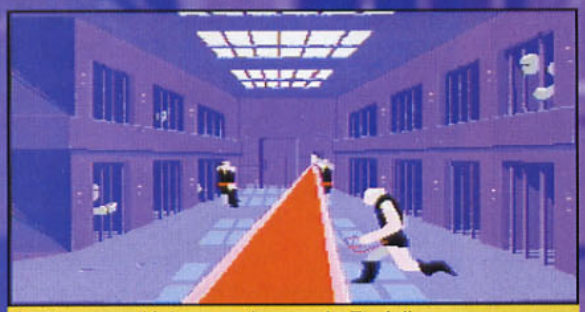
JOUABILITE 80%
Le paddle de la MD est loin d'être la panacée pour un jeu de ce genre, mais on s'en tire.

INTERET 85%
Fatal Fury est un grand classique et, sur Mega CD, je ne vois actuellement pas de titre qui le concurrence...

HEART O ALI

Profitant pleinement de la capacité de stockage du CD-Rom, Virgin a eu la bonne idée de regrouper Another World et Heart of the Alien sur le même CD. Le premier épisode est mythique et incontournable, mais que vaut donc le second?

Les sprites ont doublé de volume, le héros est à présent l'Alien ami rencontré dans le premier épisode, le lasso a remplacé le revolver laser, et les intrigues sont toujours aussi coriaces. En fait, nous sommes encore dans le domaine, détesté par certains, du "par cœur" et du bourrage de crâne. Vous avez une action précise à accomplir à un moment précis? Exécutez-la ou vous assisterez à une petite séquence animée qui illustre votre fin. Ces séquences ont d'ailleurs beaucoup gagné en teneur dramatique depuis le premier épisode: vous explosez, ou vous vous prenez une petite douche façon camp nazi; à vous de mourir de la plus belle et de la plus gore des manières. Le principe est toujours le même que celui élaboré par Eric Chahi dans Another World. Votre personnage dispose de trois actions principales: tir, saut, course. Mais il ne peut plus se baisser. Grâce à votre fouet laser, vous pourrez vous protéger ou faire exploser de minces portes, voire vous agripper pour franchir des précipices.



Seul moyen d'éviter ces tirs: courir. Et n'allez pas croire que vous êtes en train de fuir, vous ne faites que sauver votre peau.

AVIS *oui, mais...*

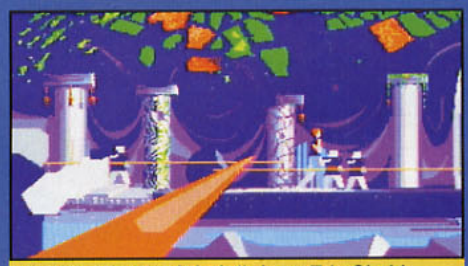
SPY

Il n'y a pas à dire, ces deux jeux ne valent d'être achetés que si vous aimez le genre "je saute à droite de ce pixel, et je refais vingt fois la même scène mais j'aime ça". D'aucuns trouveront cela lassant, d'autres auront déjà filé le CD au p'tit frère pour qu'il joue au Frisbee, d'autres encore passeront des nuits entières à essayer de comprendre comment passer l'étape suivante, et la suivante et la suivante... Tout est ici question de volonté et de goût. Pour ce qui est de la partie technique, Another World bénéficie de nouvelles mélodies ainsi que de voix digitalisées supplémentaires, quand Heart of the Alien a hérité de sprites plus gros, d'une intro plus longue mais d'une maniabilité un chouïa douteuse. En fait, vous allez vite vous rendre compte qu'Heart of the Alien est assez similaire, dans son principe, au premier épisode. Comme d'habitude, voyez si vous aimez le genre, et, si c'est le cas, vous ne serez pas déçu.

AU CŒUR DE L'ALIEN DE L'AUTRE MONDE!

La compil' n'est pas chose fréquente dans le monde du jeu vidéo. Alors quand on en tient une, on ne la lâche pas. Ce CD innove par le fait que deux jeux sont présentés (Another World, réalisé par Eric Chahi, et Heart of the Alien, réalisé par Interplay). On aurait pu croire qu'Heart of the Alien serait meilleur puisque plus récent, mais il n'en est rien. Another World est beaucoup moins linéaire et mieux mis en scène que son grand frère. Les différences sur le plan technique sont minimes, mais l'intrigue a considérablement évolué. Le genre a un peu vieilli depuis Flashback, mais certains, comme nous, resteront encore sous le charme.

Another World ou Heart of the Alien? Faites votre choix!



Another World a été réalisé par Eric Chahi, celui-là même qui a demandé que la version de Heart of the Alien (auquel il n'a pas participé) soit exclusivement réservée au Mega CD.

Voici la séquence intermédiaire qui vous montre que vous récupérez votre arme, comme dans Another World.

A la manière d'Indiana Jones, vous utilisez franchir les précipices.

A droite, vous avez usé de votre lasso pour faire un bouclier qui retiendra les tirs ennemis pendant que vous détruisez les trois portes.

Ce n'est qu'à partir de cette recharge que dra une arme à part entière, proposant bou

F THE EN

MILLE ET UNE FAÇONS DE MOURIR

Beaucoup plus gore que les séquences "mortuaires" du premier épisode, ces petits dessins animés ont la fâcheuse tendance à exciter plus qu'il ne faudrait vos nerfs déjà à vif. Vous me direz, il n'est jamais agréable de mourir...

Veillez à sauter à bonne distance de ces plantes carnivores. Elles ne vous laisseront aucun répit.

Une petite douche d'acide vous décomposera en moins de temps qu'il ne faut pour le dire.

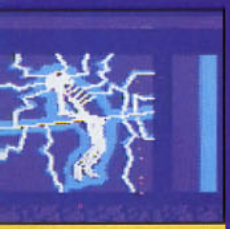
Même si la cadence de chute de ces gouttes peut paraître insurmontable, il vous faudra passer au travers.

Je vous passe l'incontournable gonflement pour ne vous laisser que le strict minimum: votre squelette.

UN LASSO SACHANT LASSER...

... sans s'faire lassé est un bon lasso! Pour parvenir à résoudre bon nombre d'énigmes, il vous faudra faire preuve de dextérité autant que de ruse, et le lasso sera votre arme de prédilection. Vous pourrez grâce à lui vous agripper au plafond, fouetter les plus téméraires, dresser des champs de protection, ou encore détruire quelques obstacles (en maintenant la pression sur le bouton). Usez-en à bon escient et vous deviendrez, au même titre que nous, de bons lasseurs.

votre lasso pour

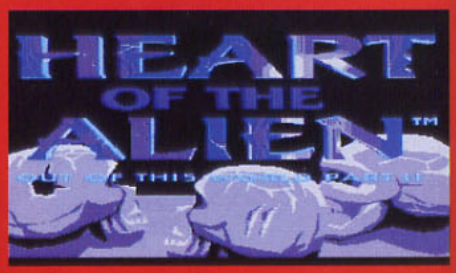


votre lasso devien- clier et tir puissant.

AVIS oui, mais...

MARC

Je ne suis pas un aficionado de ce genre de jeu. Ce n'est pas qu'il soit mal conçu ou bizarrement réalisé, mais le principe du "je refais cinquante fois la même action" me laisse un peu perplexe. Dans le genre, je préfère Flashback, qui laisse au joueur une plus grande liberté d'action et de déplacement. Ici, tout est mis en scène de manière à ce que l'on effectue la bonne action au bon moment. Frustrant. Toutefois, ce CD présente l'avantage de regrouper deux jeux en un. Il constitue donc un investissement intéressant et se doit de figurer dans toute ludothèque qui se targue d'être complète.



ÉDITEUR: VIRGIN
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
DISPONIBILITÉ: AVRIL
PRIX: E

AVENTURE-ACTION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BOF
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 86%
Beaucoup de petites phases intermédiaires et deux introductions longues et bien réalisées.

GRAPHISMES 78%
Les couleurs sont grisonnantes, et les décors peu variés.

ANIMATION 82%
Les mouvements des protagonistes sont fluides, et les séquences animées se laissent regarder.

MUSIQUE 79%
Elle reste dans le ton et participe à rendre l'atmosphère sordide à souhait.

BRUITAGES 80%
Le CD propose quelques voix digitalisées supplémentaires et des cris hyperréalistes.

DUREE DE VIE 86%
Soit vous vous en lassez très vite, soit vous vous prenez méchamment la tête.

JOUABILITE 69%
Le maniement n'est pas très précis, et le personnage pataud (dans Heart of the Alien).

INTERET 84%
Un genre particulier qui a ses détracteurs et ses amateurs. On aime ou on n'aime pas, et si on aime, on passe un bon moment.

KEIO FLYING SQUADRON

ARSENAL

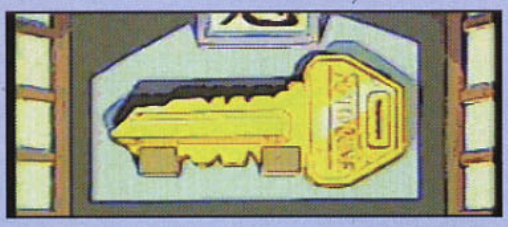
A la base, Spot tire des flammes devant lui ou dans des directions multiples selon les options ramassées. En récoltant des Power Up, il augmente la puissance de son tir et de son autre arme, quand il en a une. Car Spot bénéficie aussi d'armes optionnelles, comme les bombes, les étoiles explosives et les bébés dragons à tête chercheuse. Chaque nouvelle "sous-arme" ramassée remplace la précédente.

Les bombes tombent sous Spot et Rami pour détruire les ennemis au sol.

Les étoiles explosives peuvent aller dans les huit directions du paddle du moment que c'est la direction opposée à la vôtre.

L'attaque Kamikaze s'effectue par une pression sur C: les deux bébés dragons partent en couverture.

Très puissante, l'attaque Kamikaze est toujours disponible.



Un shoot-themp-up nippon et mignon débarque sur le MCD. Il est question d'une clef, d'un trésor et d'un raton laveur. Ça peut effectivement sembler mystérieux. C'est vrai que les ennemis sont étranges... et drôles!

Rami est la descendante d'aliens ayant visité la Terre il y a bien longtemps. Elle est la gardienne d'une clef laissée par ses ancêtres. Hélas, ni elle ni ses grands-parents acariâtres ne savent où est le trésor lié à cette clef... qui vient d'être volée par le Dr Pon, un raton laveur démoniaque. En tenue de Jeannot Lapin, l'uniforme des gardiennes de la clef depuis des générations, Rami, juchée sur son dragon volant Spot, part à la recherche de son bien en tirant sur les alliés du toubib. Mais ce ne sont pas ses seuls ennemis: elle devra aussi combattre la marine US et l'armée russe, qui osent se mêler de cette histoire (les Japonais règlent toujours leur compte...). Cinq niveaux de vitesse et trois de difficulté permettent de corser à volonté l'action des sept niveaux de ce shoot'em up entrecoupé de séquences animées très réussies.

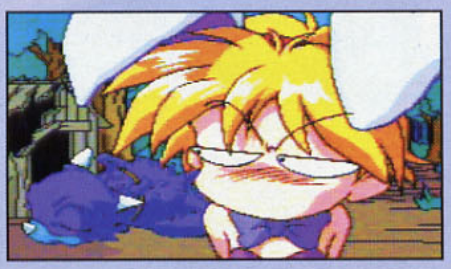
Des ennemis à la Parodius avec, par exemple, des cochons volants et de gros chats qui, une fois touchés, se multiplieront.

AVIS — *oui!*

ELVIRA

C'est sur MCD, ça? Nooon, j'y crois pas... L'événement se faisait rare ces temps-ci: un bon shoot'em up sur le Mega CD ("un bon jeu tout court", diront les mauvaises langues). Si vous aimez les dessins animés japonais, vous allez adorer cette histoire de trésor avec ses deux héros adorables: Spot le dragon et Rami la blonde Bunny. La difficulté est bien dosée, l'animation vraiment correcte (il y a quelques bugs; les miracles ne sont pas pour tout de suite...) et les ennemis sont variés et marrants. Le Panda, joueur émérite dès qu'il est question de japanimation, ne vous dira pas le contraire. On aurait d'ailleurs pu finir le jeu si Spy n'avait pas shooté dans la console au moment critique du boss du cinquième niveau... On est tous parti au café pour se remettre de cette tragédie, et on a parlé du jeu: il est vraiment cool.

RAMI DANS TOUS SES ÉTATS



VITESSE ET... PATIENCE

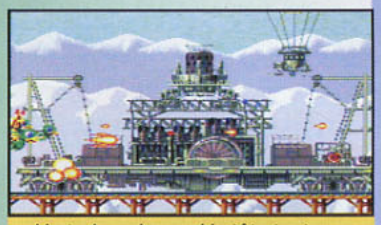
Il existe dans le jeu des boss de milieu de niveau qui s'effacent souvent avant leur destruction totale. Si vous arrivez à les dégommer à temps, une vie supplémentaire vous sera peut-être offerte. Chaque niveau vous permet d'en gagner une. Les boss de fin de niveau sont puissants et demandent une vitesse de réaction rapide, mais aussi beaucoup de patience pour les laminer peu à peu. Attaque Kamikaze de rigueur.

Le boss du niveau 4: la forteresse volante de la marine américaine. Sus aux Yankees!

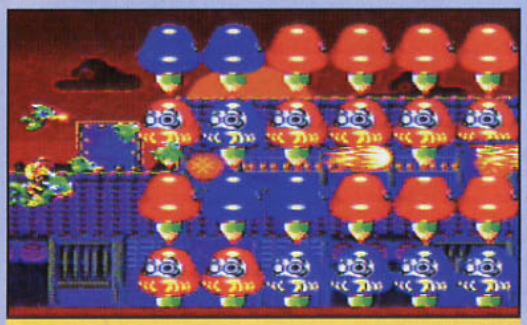
Un banal attelage tiré par des vaches au premier niveau. Une grosse arme se cache dessous.

"Over here!" clame le capitaine quand il apparaît sur le bateau. Le temps de viser et il a disparu. Quand ils sont plusieurs, c'est forcément plus dur!

Une pieuvre aux tirs destructeurs et aux éclairs meurtriers vous attendra dans le niveau 2.



Un train qui prend la tête tant son arsenal est varié. C'est à ce moment que Spy a marché sur la console et que Panda l'a injurié...



Vite! Faites un max d'attaques Kamikaze pour dégommer ces toupies. Une vie supplémentaire est à la clef.

Des décors dépouillés pour ce niveau 5 qui regorge de robots.

AVIS *oui!*

PANDA

Voilà un bon petit shoot-them-up! Ça faisait longtemps que je ne n'avais pas frotté mon pad à ce genre de jeu! Certes, il n'atteint pas des sommets, mais on s'amuse, et c'est l'essentiel. Les graphismes, sympa, sont cuisinés à la sauce nippone, il est maniable, avec des options de tir intéressantes, et sa difficulté est bien dosée... Par certains aspects, il fait penser à Parodius, mais il n'égale pas ce grand classique, ne serait-ce que parce qu'il manque de couleurs.

ÉDITEUR: JVC
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
DISPONIBILITÉ: AVRIL
PRIX: D

SHOOT-THEM-UP
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: 3

PRESENTATION 90%
Un DA japonais qui semble tiré d'une vidéo comme préambule. Notice parfaite.

GRAPHISMES 85%
Souci du détail pour les ennemis, mais des deuxièmes plans basiques.

ANIMATION 84%
Fluide et agréable, si ce n'est de très rares ralentissements quand il y a foule à l'écran et des clignotements de sprites au cinquième niveau.

MUSIQUE 91%
Elle assure, tant par sa qualité sonore que par ses thèmes. En symbiose avec le jeu.

BRUITAGES 83%
Sympathiques et bien rendus. Voix digitalisées tout à fait réussies.

DUREE DE VIE 79%
Une difficulté moyenne qui se corse selon les options choisies.

JOUABILITE 90%
Rami et Spot obéissent au doigt et à l'œil.

INTERET 87%
Un shoot'em up réussi, peuplé d'ennemis originaux et entrecoupé de séquences animées très sympa.

SNK FANS
NEO GEO CD

Ce mois-ci, les possesseurs de "Nedge-CD" et ex-possesseurs de "Nedge-tout court" redécouvriront peut-être Windjammers, Agressors of Dark Kombat et LE Viewpoint, shoot parmi les shoots. Pas bien neufs en vérité, mais d'une grande qualité (exception faite d'Agressors of Dark Kombat), tous ces jeux débarquent avec des sons d'enfer sur Neo Geo CD. Séquence nostagie...

Switchaïa, le pigiste de l'extrême

DATA-EAST

La plage, le stade et beaucoup d'autres terrains vous attendent pour des matchs rapides qui mettront à sec votre jauge d'adrénaline. Les joueurs disponibles correspondent aux exigences de chacun: les joueurs pour débutants sont rapides mais peu puissants, ceux pour experts sont puissants. Un jeu fort sympathique avec des Bonus Stages lors du jeu contre l'ordinateur, quatre niveaux de difficulté et une action trépidante. Mais de quoi parle-t-on? De Frisbee, bien sûr...

Il est possible, en récupérant le Frisbee au bon moment, d'effectuer des super-tirs qui iront jusqu'à entraîner l'adversaire au fond des cages.

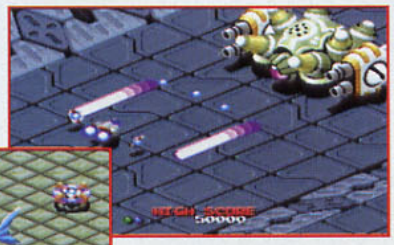
Le premier tableau-bonus vous offre une balade du type "va-chercher-la-baballe!", dans la peau d'un bon toutou qui doit rattraper un Frisbee le plus tard possible: la performance est alors fonction de la distance.

Certains terrains possèdent des bumpers, et vous avez intérêt à aiguiser vos réflexes.

SNK

Le super STU (traduisez "shoot-them-up") de SNK est dispo sur la NG-CD. Une action sans trêve, de la musique bien rythmée, des sprites par milliers, voilà les atouts de Viewpoint. Il y a aussi des Warp Zones et tout plein de bonus. Bref, une petite merveille dotée d'une bonne durée de vie, aujourd'hui en qualité CD.

On peut jouer à deux, mais alternativement seulement.



Le premier boss du jeu. Il est beau, non?

Le deuxième niveau est aquatique. Ici, un poisson très difficile à tuer.

SNK/ADK

Vous disposez de huit combattants, dont certains déjà connus, et entre autres l'illustre Fuuma du célèbre World Heroes, très remarqué lors de sa sortie (à l'époque bien sûr). Pourtant le jeu, lui, ne ressemble pas vraiment à World Heroes: trois boutons sont utilisés pour le coup de poing, le coup de pied et le saut. Par ailleurs, des objets en provenance directe du décor vous serviront d'armes ou de bonus. Agressors of Dark Kombat est un jeu de baston avec des règles façon Street of Rage et des coups spéciaux à la Street Fighter. Un peu lassant, à la longue...

Bobby, le petit des quartiers du Queen, possède un ballon dont il use pour asséner des uppercuts "dunkés" redoutables.

Les combats à la pelle sont réservés aux bourrins de base only!

Une fois que vous avez poussé l'adversaire à bout, sa barre de Power clignote et il peut exécuter un "Gigo" (authentique: "gigo" est la traduction française dans le jeu de "giga")!

Le premier importateur de produits Américains et Japonai

JPF Import

Prix - Service - Qualité

Importateur - Distributeur

(1) 49.48.93.40

- 500 m2 d'exposition + de 10000 jeux et machines en stock = plus de choix !!!
- Livraison CHRONOPOST en 24 H
- Export tous pays - Export Worlwide
- Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaines spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

MasterCard VISA

Revendeurs Contactez Nous !

SONY PLAYSTATION

NEW
Garantie 1 an
Livrée avec un jeu au choix

Version française ou japonaise

JEUX

Ridge Racer	Motor Toon GP	Daidaros
A IV	Metal Jacket	Netketsu
Ultima Parodius	Kileak, the Blood	Baseball Speaker 95
Philosoma	Raiden Project II	... et plus

PANASONIC FZ-10

- Evolution 3 - Millésime 95
- Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (PAL, NTSC) en plein écran, fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.
- Garantie 1 an

SEGA SATURN

NEW
Garantie 1 an
Livrée avec un jeu au choix

Version européenne ou japonaise

JEUX

Virtual Fighter	Knight	Gotha
Daytona USA	Panzer Dragon	Race Drivin
Shinobi	Tama	Victory Goal
Clockwork	Myst	... et plus

PLAYSTATION ACTION REPLAY

- VIE INFINIE
- PUISSANCE INFINIE
- PUISSANCE MAXIMUM
- TOP SCENARIO
- INVINCIBILITE
- ACCEDE TOUS LES NIVEAUX

NEW

ADAPTATEUR POUR 3DO

NEW

NOUVEAU MODELE «ADAPTATEUR II»

2 JOUEURS

L'adaptateur 3DO accepte tous les joysticks ou joypads compatibles SUPER NINTENDO®.

ATARI JAGUAR

1290 F !!
Garantie 1 an

Version française et américaine

Demandez nos packs spéciaux

JEUX

Conan	Iron Soldier	Rayman
Syndicate	Theme Park	Val d'Isère ...

NEO GEO CD2

NEW
Garantie 1 an

TOP LOADING

Version française ou japonaise

JEUX

Fatal Fury 3	Galaxy Fight
Aerofighter	World Heroes Jet
Top Hunter	Agressor of Dark
Sidekick 3	Kombat ...

ACCESSOIRES 3DO

Joypad 6 boutons spécial pour Street Fighter 2X - Gun - Joypad

JEUX 3DO

Power Slide	Quarantine	Myst
Space Ace	11 th Hour -	Corpse Killer
Perfect	Seguel to	Clayfighter 2
General	7 th Guest	Gex ...

ATARI CD ROM JAGUAR

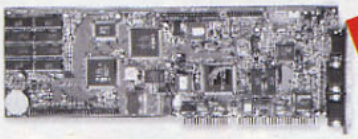
1290 F !!
Garantie 1 an

PACK JAGUAR + CD ROM
2490 F !!!

NOUVEAUX JEUX Nous contacter

CARTE 3DO POUR PC

Creative Labs



NEW
2490 F !!

Jouez vos jeux 3DO sur votre PC et compatibles

Les prix peuvent être modifiés sans préavis. Photos non contractuelles.

Commandez par téléphone au (1) 49 48 93 40 ou par fax au (1) 40 10 95 99

Livraison en Chronopost (24h) ou Colissimo 24/48 h

Paiement par
- *Chèque • CB*
- *Contre remboursement*

MasterCard VISA

Fax (1) 40.10.95.99

JPF Import
21/23 rue de Clichy - 93584 ST OUEN CEDEX
Métro : GARIBALDI - RER C : St Ouen - Bus 173/174 : St Ouen

Tel (1) 49.48.93.4

X-MEN

EDITEUR: CAPCOM

Les héros de papier se payent un trip dans le monde de l'arcade. En maître d'œuvre de ce jeu de baston taillé sur mesure, le géant Capcom en personne. C'est parti pour 300 méga de folie pure!

LE B.A.-BA DE LA BAFFE!

Voici en vrac et dans le détail les avantages et les principes de combat de X-Men. Tout d'abord, on peut se déplacer durant la pause entre les batailles. L'énergie accumulée au cours du précédent round est conservée. La parade s'effectue toujours en mettant la manette en arrière, mais une option Autoparade fait son apparition. Fort avantageuse, elle limite cependant la puissance du combattant. Le rayon optique de Cyclope, par exemple, ne peut plus être dirigé vers le haut ou le bas. Deux impulsions rapides vers l'avant ou l'arrière permettent de foncer ou de glisser (une bonne manière de commencer un Combo). Il est possible de modifier la trajectoire de la plupart des missiles et Capcom s'est évertué à adapter la jouabilité au talent des joueurs. Fini donc les raclées bloqué dans un coin. Le super-saut permet de s'envoyer en l'air et de doubler l'aire de combat en hauteur. On peut frapper un adversaire à terre (yark! yark!) et les projections et autres contre-projections sont exécutables en l'air comme à terre. Tout est dit, il ne vous reste plus qu'à passer à la pratique!

COMBOMANIA

Un Combo est une série de coups enchaînés dans un mouvement continu. Il existe trois manières de réaliser un Combo dans X-Men. La première consiste à placer un coup spécial derrière un coup normal. La deuxième s'inspire de Darkstalkers: il s'agit de décocher une série de coups normaux, allant du plus faible au plus puissant (X-Men a six boutons: trois pour les pieds, trois pour les mains). La dernière forme de Combo dérive de la précédente, à ceci près que l'on peut mélanger les coups de pied et de poing. Seuls trois personnages peuvent enchaîner les six coups normaux dans un Combo: Cyclope, Psylocke et Gouki (voir plus loin).

CAPCOM-X

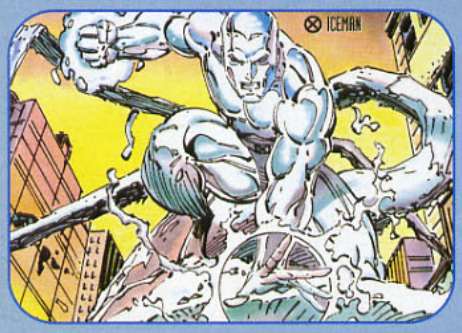
Située en dessous de la barre de vie, la barre d'énergie augmente à chaque fois que vous exécutez un coup spécial, normal, ou une projection. Il existe trois niveaux d'énergie. Au premier, seuls les coups réguliers (spéciaux et normaux) sont autorisés. Au deuxième niveau, on peut faire une X-Ability (c'est-à-dire un coup spécial de mutant). Au troisième niveau, quand la barre est au maximum, on a droit au Hyper-X: l'expression ultime et dévastatrice des pouvoirs de mutant.

X-TIPS

Un tip sur l'écran de sélection des personnages permet de jouer Gouki, le boss secret de Super Street Fighter II Turbo. Bande de petits veinards, Capcom veut bien qu'on le dévoile, alors prenez des notes (non, pitié, n'arrachez pas la page!) et courez vite dans votre salle d'arcade.
Avec la manette du premier joueur, sélectionnez Spirale et faites une pause pendant deux secondes. Maintenant, sans vous arrêter, sélectionnnez dans l'ordre: Silver Samuraï, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red, et, enfin, arrêtez-vous sur Silver Samuraï. Attendez deux secondes et appuyez sans relâcher sur les boutons correspondant aux coups suivants: pied faible + poing fort + pied fort.
Après une courte pause, Gouki devrait apparaître.
Le timing est très important. Bonne baston!

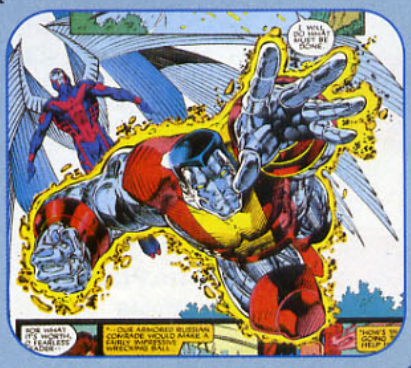
ICEMAN

Robert "Bobby" Drake a le pouvoir de générer un froid intense. Son rayon de givre est particulièrement redoutable. Il peut dévier les lasers.



COLOSSUS

Piotr "Peter" Rasputin est d'origine russe. Capable de changer sa peau en un métal organique hyper résistant, c'est l'homme fort des X-Men. A comparer à Zanghief de SF II. Ses coups normaux font mal, même avec la parade.



WOLVERINE

Plus connu sous le nom de Serval en France, Wolverine est un tueur. Avec ses griffes en adamantium et son pouvoir auto-guérisseur, c'est un adversaire redoutable au close-combat.

ARCADE

SENTINEL

La Némésis des X-Men. Ce robot géant a été spécialement créé pour détruire les mutants. Très lent, mais très puissant.

JUGGERNAUT

Le fléau, comme on l'appelle chez nous, est virtuellement indestructible. Heureusement, dans le jeu, il n'est que très difficile à battre. C'est le premier perso caché de X-Men.

SPIRALE

Cette créature interdimensionnelle au service de l'immonde Mojo est plus redoutable que la déesse Shiva. Habile à la téléportation et la magie, elle peut se rendre invisible, invoquer des épées dansantes et se métamorphoser avec l'attaque Hyper-X.

SILVER SAMURAI

Ce samouraï est le chef du clan Yashida. Il utilise son katana pour catalyser ses pouvoirs de mutant: moult X-Abilities et deux Hyper-X (ses coups normaux sont spéciaux).

STORM

Tornade (c'est son nom français), Storm a le pouvoir de maîtriser les éléments. C'est le seul personnage capable de voler. Si vous voulez lui faire du mal, il va falloir sauter haut. Attention à ses éclairs.

MAGNETO

Le méchant par excellence. Magneto est Ze big boss du jeu. Il n'y a qu'une chose à dire: bon courage!

CYCLOPS

Scott Summers est le chef des X-Men. Son rayon optique est capable de venir à bout des pires ennemis. Son attaque Hyper-X fait partie des plus spectaculaires dans les jeux de baston.

OMEGA RED

Créé à partir d'une expérience en Russie qui a mal tourné, Omega Red est un mutant capable de libérer des phéromones mortelles. En clair: il pue la mort. En plus, ses anneaux en carbonadium sont des armes terribles.

PSYLOCKE

Betsy Braddock est une guerrière ninja et une mutante aux pouvoirs psychiques énormes. Sa dague psy fait des ravages dans les neurones. Elle est capable de réaliser un Combo avec les six boutons.

ILLUSTRATIONS: Copyright © 1995 Marvel Entertainment Group Inc./Editions SEMIC

SPEEDY PRÉSIDENT! Y'A PAS DE RAISON!

Alors comme ça, tout le monde se présente aux élections... Et vous pensez sérieusement que ces blaireaux vont gagner? C'est pourtant moi qui ai le meilleur programme, jugez-en plutôt: gruyère gratuit pour tout le monde – enfin, seulement pour ceux qui jetteront leurs pièges à souris –, Tequila à gogo itou – sauf pour ceux qui piquent mes bouteilles dans la réserve –, que des bons jeux pour vos consoles – ça va être dur mais faut y croire – et, surtout, Ze Killer en ministre de l'Intérieur! Vu son amour de l'humanité, il est idéal pour le poste, non? Enfin, seulement s'il enlève les pièges à souris qu'il a posés devant mon trou depuis que j'ai déposé un préavis de grève...

MEGADRIVE 91%

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

NBA Jam Tournament Edition sur Megadrive serait-il meilleur que la version Super Nintendo? C'est en tout cas l'avis de beaucoup d'entre nous, ici à la rédaction. Les joueurs se déplacent plus rapidement sur le terrain (!), les bruitages, même s'ils ne sont pas de meilleure qualité que sur la SNIN, sont beaucoup plus nombreux (re!) et l'ambiance sonore générale est bien mieux rendue (re-re!). Les graphismes se sont améliorés par rapport à la version 94. On notera par exemple le très joli sigle "NBA Jam Tournament Edition" sur le parquet de jeu. De gros efforts de programmation, donc, et c'est tant mieux pour nous!

SUPER NINTENDO 75%

KID CLOWN IN CRAZYCHASE

On a enlevé la fiancée du clown! Pour la récupérer, il doit traverser des dizaines de niveaux qui tiennent plutôt de la course d'obstacles. En effet, Kid Clown doit éviter des bombes, des troncs d'arbre, des haches, des clous... et tout cela en avançant le plus vite possible. Par ailleurs, vous devrez faire preuve de jugeote pour décider du meilleur itinéraire à prendre. Les décors, bien colorés, sont en 3D isométrique: vous évoluez en diagonale à l'écran. Cette vision particulière rend vos sauts un peu aléatoires car la distance qui vous sépare des obstacles est difficile à appréhender. D'autre part, vous devez récupérer des talismans dans des ballons au cours des niveaux, et pas moyen de retourner sur vos pas si vous en loupez un! De l'humour, un angle de visualisation original, mais une jouabilité médiocre, ce qui est crispant.

MEGADRIVE 79%

CLAYFIGHTER

De la baston originale avec huit personnages délirants qui semblent issus d'un dessin animé d'horreur. Leur souple animation en fait des combattants originaux et très efficaces. Chacun d'eux use de coups de base et de coups spéciaux pour remporter le round. Trois niveaux de difficulté sont proposés et une option vous permet de régler la vitesse des attaques. Un jeu vraiment marrant en mode 2 joueurs et, pour une fois, pas une goutte de sang ne perle à l'écran.

SUPER NINTENDO 80%

SUPER BC KID

Ce jeu de plates-formes plutôt marrant met en scène un bébé préhistorique perdu dans le futur, c'est-à-dire notre époque. Chaque étape de son aventure propose plusieurs sorties différentes pour varier l'enchaînement des niveaux. Par ailleurs, les passages secrets et tableaux-bonus sont assez nombreux. Pour se battre, le Kid utilise sa tête, à grands coups de boule. Les bonbons de couleur transforment notre préhistorique bambin, qui devient petit comme un microbe ou gonfle comme un ballon. La viande, elle, rend notre Kid très féroce. La panoplie de transformations est attrayante mais le personnage est du genre lent et l'action demeure classique.

GAME BOY 77%

THE FLINTSTONES

Un jeu de plates-formes aux graphismes sympa pour la GB, avec même quelques rotations de sprites à l'écran! Mazette, impressionnant! A part ça, l'action est très classique: Fred sait à chaque début de niveau quelle est sa mission. Il doit ramasser des balles, des œufs, des cristaux, des ours, actionner des interrupteurs pour ouvrir des passages secrets ou mettre des blocs en marche pour progresser... Les tableaux-bonus sont sympa: du bowling au morpion, en passant par de petits jeux de mémoire ou une simple machine à sous. Les boss sont également présents et se dégomment à raison de sauts répétés sur une partie de leur corps. Un jeu classique mais bien réalisé.

MEGADRIVE 32X 82%

MOTO CROSS CHAMPIONSHIP

L'occasion de piloter trois super-motos sur douze circuits. Virages en épingle à cheveux, tremplins... tous les circuits ont leurs propres caractéristiques. Pour gagner, tous les coups sont permis. Onze adversaires prennent le départ avec vous: un festival de coups de poing ou de pied, tout est bon pour gagner! Trois niveaux de difficulté et un mode 2 joueurs (écran divisé en deux) sont proposés. Que ce soit à l'entraînement ou en compétition, vous pouvez effectuer des acrobaties aériennes pour gagner du terrain et dépasser vos adversaires. Votre but est d'arriver dans les premiers pour amasser l'argent des primes et grimper dans le classement. Les graphismes sont très pixélisés mais, dans son genre, le jeu est bien réalisé.

SERVICES+

LES BONS PLANS DE MANGANA ET SES NYAMEN S.D.

→ KATANA

Une vraie "Fury"

"Les nouveautés qui tuent, les prix qui tranchent!". Et bien en voilà un beau programme ma douce et tendre Katana (tu pourrais presque rivaliser avec Mangana... quoi que t'as pas d'aussi gros flingue!). J'en connais qui vont penser que Katana est "encore un petit nouveau qui frime..." Et non! Katana n'est pas là pour "trancher" la concurrence (elle est où ta tronçonneuse?), ce n'est pas son but, d'ailleurs elle fait même un bisou au passage à ses potes de Gemu Otaku! C'est vrai quoi, on ne va pas se latter entre nous, on préfère garder nos forces pour Vous tout simplement! Et des biceps, il en faut pour que vous trouviez chez nous tous les jeux vidéo (ou presque), toutes les nouveautés (France, USA, Japon) sur toutes les machines officielles ou d'import de la Saturn et PSX à la Super Famicom en passant par la 3DO, la Game Gear et toutes les autres (même le CD!! J'y crois pas!)... Et que les fauchés n'hésitent pas à parler: nos prix sont compétitifs mais en plus, côté facilités de paiement, on est très cools. Katana, c'est aussi la Japanimation à portée de main sur le ... téléphone au 16 (1! 40 34 59 31, histoire de vous ouvrir l'esprit sur ce monde subtil que vous soyez débutants, futurs passionnés ou déjà collectionneurs chevronnés... Des classiques goodies à gogo DBZ et Sailormoon aux Mangas en français ou japonais mais aussi des figurines en résine, des Art Books et plein d'autres magazines mensuels (Edge, Newtype, Candy time...): Nous pouvons tout avoir! Ou en tout cas, nous ferons tout pour! Ah, un dernier détail: n'hésitez pas à faire vos réservations à l'avance sur les nouveautés à venir en jeux et mangas, vous ne serez pas oubliés... Catalogue gratuit en couleurs sur demande au 40 34 59 31.

Katana - 7 rue Mathis - 75 019 Paris.

Ouvert tous les jours de 9h à19h30 et même le dimanche de 10h à 14h!

big respect à Mr TOMKAT pour les illustrations

→ OBJECTIF GAMES

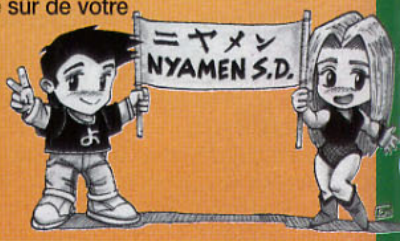
Ou l'invasion ludique

Alors eux, ils n'arrêtent pas! A croire que bientôt toutes les villes de France auront leur boutique "Objectif Games"! Il faut dire qu'avec leur franchise gratuite pour les nouveaux revendeurs, il y a pas mal de joueurs qui se lancent dans l'aventure: c'est ça le sens du commerce! Tenez, rien que ce mois-ci, deux nouveaux magasins ouvrent leurs portes à Mulhouse et à Marseillan... Faut arrêter de pondre, les gars, la poule est fatiguée! Quoique, si elle est aussi passionnée que ses patrons, les petits Games vont encore se multiplier... et tant mieux! Car les bougres tiennent leur objectif avec un très grand choix de jeux d'occasion sur toutes les consoles (l'achat et l'échange sont de la partie). Par ailleurs, ils sont spécialistes des dernières consoles sorties: la PC FX, la Saturn, la PSX, la 3DO et la Neo Geo CD n'ont pas de secret pour eux! D'ailleurs, posez leur des colles et testez les machines pour être sûr de votre choix, ça ne posera pas de problème.

Objectif Games - 11 rue de la Justice - 68 100 Mulhouse. Tel: 89 46 48 43

Objectif Games - 3 rue Achille Maffre - 34 340 Marseillan. Tel: 67 01 74 14

Pour la franchise gratuite, renseignements au 21 23 46 43



KATANA

"LE PETIT NOUVEAU QUI PEUT TOUT VOUS AVOIR"

JEUX VIDEO

- Tout ce qui est jouable sur toutes les consoles...

En vrac: Panzer Dragon (Saturn), Tekken(PS-X), Chaotix (32X), Graduation 2 (PC FX), Kasumi Ninja (Jaguar), NBA Jam (SN), Legend de Thor (MD), Chronotrigger (Super Famicom), Samuraï Shodown (MD, Game Boy)... Et bien d'autres encore!

UTILE

- Câble pour moniteur Amsrtad: 140 F
- Manette Saturn, PSX, Memory Card...

JAPANIMATION

- Tout sur DBZ, Sailormoon Manga n° 40

OUI, mais aussi...

- Tout les mangas:
  français (video Girl Aï n° 5...),
  japonais (Fatal Fury 2...)
- Goodies en série (figurines, cartes, posters toutes séries)
- K7, OAV inédits:
  français (Iria, Yokho...)
  japonais (Street Fighter II Movie, Bio Broly...)
- Art book, magazines (Game Fan, Candy Time)

"Des nouveautés qui tuent... des prix qui tranchent..."

Pout tout savoir sur nos News, prix, disponibilités, passer vos commandes et réserver:

16 (1) 40 34 59 31

Pour commander, indique nous bien sur, tes noms, adresse, numéro de téléphone et l'objet de ta commande.

Paiement	Envoi	Frais de port
Chèque / carte bleue / contre remboursement	24/48 heures en colissimo	35 F Contre remboursement 28 F

OBJECTIF GAMES

FRANCHISE GRATUITE

Demandez nous gratuitement une documentation : **OBJECTIF GAMES** 29, rue Gambetta 62000 ARRAS

SUPER NES		MEGADRIVE		NEO GEO CD		PSX	
DBZ 3 (FR)	499	32X Virtua racing	449	Console 50hz	3290	Console Pal	TEL
Donkey kong	**399**	32X Doom	349	**Console 60hz**	**3490**	Ridge racer	449
Demon'crest	449	32X Motocross	449	AOF 2	399	**Toshinden**	**549**
Megaman X2	**449**	32X Space Harrier	399	Galaxy Fight	449	Cyber sled	449
Earthworm J	449	Lion king	399	Sidekicks 2	399	Tekken	TEL
Samouraï sp.	449	Fifa 95	399	**King of F. 94**	**399**	Darkstalker	TEL
NBA live 95	449	**Soleil**	**399**	Samouraï 2	399	Parodius	449
NBA jam TE	**449**	Shining force2	399	View point	449	Motor toon	449
Street racer	399	Syndicate	399	Last resort	449	Autres news	TEL
Star wars 3	**449**	Flink	399	Trash rally	399	**SATURN**	
Lion king	449	**Thor**	**399**	Aero fighter2	399	Console Pal	TEL
Superstar soccer	449	**Mr nutz**	**399**	**World hero j**	**449**	Virtua fighter	499
Super sf 2	**499**	Animaniacs	399	**3DO**		PanzerDragon	599
Chronotrigger	**549**	Sparkster	399	Super SF2	375	Gotha	499
Jordan	449	**Tiny toons 2**	**399**	Samouraï	375	Daytona USA	TEL
Mortal K 2	449	Sonic 4	379	Fifa	375	**Victory goal**	**549**
Batman	**449**	**NBA JAM TE**	**399**	**Theme park**	**375**	Autres news	TEL
Rise of Robots	449	Probotector	399	Return Fire	375	**PC-FX**	
Syndicate	449	Dragon	399	Need speed	375	**Battle heat**	**599**
Power drive	449	Power drive	399	Road Rash	375	Autres news	TEL
Autres news	TEL	Autres news	TEL	Autres news	TEL		

29, Rue Gambetta 62000 Arras 21/23/46/43	237, Rue Carnot 59150 Wattrelos 20/02/04/54	18, Bd Maginot 57000 Metz 87/36/83/59	NEUF & OCCASION SUR TOUTES LES CONSOLES. POUR COMMANDER TEL AU MAGASIN LE PLUS PROCHE.

DEUX NOUVELLES OUVERTURES

11, Rue de la Justice 68100 Mulhouse 89/46/48/43	3, Rue A. Maffre de Baugé 34340 Marseillan 67/01/74/14

EXPEDITION COLISSIMO 48 HEURES. FRAIS DE PORT : 30F/JEU, 50F/CONSOLE, CRBT + 30F

OBJECTIF GAMES

→ JPF IMPORT

Prix - service - qualité

Plus de 500 revendeurs font déjà appel à leur service ! Pensez-donc : avec + de 10 000 jeux et machines en stock, JPF a de quoi contenter les plus difficiles, ceux qui veulent la quantité, les bons prix, toutes les nouveautés et surtout des délais de livraison rapides! 24 Heures en Chronopost, çà vous dit quelque chose ? Le grossiste d'envergure: ses entrepôts sont pleins, sa VPC efficace et rapide ... De plus, il importe lui-même les PSX, 3DO et Saturn, ce qui le rend compétitif à souhait. Jugez-en vous même : JPF possède déjà l'Action Replay pour la PSX et le mega jeu Daytona USA sur Saturn. Quant au CD-ROM de la Jaguar, c'est pour très bientôt...

Avec une devise aussi sérieuse que Prix, Service et Qualité, le chevalier grossiste est en quête non pas du Graal mais de professionnels qui sauront tirer partie de tous ces trésors ludiques...

JPF Import - 21/23 rue de Clichy - 93 584 Saint-Ouen Cédex
Tel: 16 (1) 49 48 93 40

→ KONCI

Konci et DBZ c'est une longue histoire d'amour

Comme leur nom l'indique, il n'y a pas besoin de longs discours pour vous présenter Konci... Spécialiste DBZ, Konci présente sur plus de 150m² de magasin toutes les dernières nouveautés en provenance du Japon! Un nombre hallucinant de cardass, de posters, de figurines et de goodies inconnus du commun des mortels!!! N'oublions pas les classiques de la Japanime (Sailormoon, Yû Yû Hakusho...) car Konci c'est d'abord le magasin de la Japanimation en général. Venez découvrir leur énorme choix de CD, vidéos ou autres mangas.

Mais Konci propose également un stock de jeux vidéo neufs et d'occasion à des prix démentiels! Konci n'est pas égoïste, il propose à n'importe quel revendeur ses produits afin de satisfaire le plus grand nombre de fans à travers toute la France! Konci: le meilleur moyen de prendre des vacances au Japon pour pas cher!!!

Konci - 123 Bd Voltaire - 75 011 Paris. (Métro Voltaire)
Tel: 16 (1) 44 93 51 30 - Fax: 16 (1) 44 93 5134

→ CRAZY GAMES

Mais l'asile, c'est pas pour demain!

Non, nous ne sommes pas fous! D'aucun disent que nous sommes mabouls de tout vous faire tester avant d'acheter, comme si vous alliez casser les jeux et les machines... Non, nous ne sommes pas fous! Oui, nous louons des centaines de titres SNIN, MD, MCD et 3DO, et alors? Comme ça, pas d'entourloupes possibles: vous êtes sûr de votre choix. Et dès qu'il y aura plus de titres disponibles, nous louerons aussi des jeux Saturn et PSX! Vu leurs prix, je ne crois pas que ce soit une idée si folle que ça... C'est comme nos facilités de paiement: on vous propose de payer en plusieurs fois sans intêret. Ça, c'est peut-être un peu fou mais bon ça nous regarde... Alors, venez nous soutenir, adhérez à notre club: ils sont déjà plus de 1 000 joueurs, loueurs et acheteurs (sur place ou par correspondance), à en faire partie. Une fois votre carte de fidélité Crazy Games en poche, à vous la possibilité de gagner notre grand concours annuel! L'année dernière, le vainqueur du championnat SSF à gagné un bon d'achat de 1000F... Tentant, non? Poussons encore plus loin les cadeaux de folie avec des jeux d'occasion à partir de 80F sur place ou en VPC. Décidément, je ne crois pas que

JPF Import
Prix - Service - Qualité
Importateur - Distributeur

Téléphone (1) 49 48 93 40

✔ + de 500 revendeurs
✔ 10 000 jeux et machines en stock
✔ + de nouveautés
✔ Livraison Chronopost 24 Heures
✔ Un service de VPC rapide, efficace et sérieux à votre service
✔ Importateur SONY PSX / SEGA SATURN / PANASONIC 3DO

FAX : 40 10 95 99 TEL : 49 48 93 40
JPF Import
21 - 23 rue de Clichy
93 584 Saint Ouen Cédex
REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS !

SONY PLAYSTATION AVEC PERITEL + 1 JEU «TOSHINDEN» = 3990F
Les prix indiqués peuvent être modifiés sans préavis. Offres dans la limite disponibles

GOODIES DRAGON BALL Z

FIGURINES BATTLE COLL.	
Vol. 1 à Vol. 9	79F
Vol. 10 à Vol. 16	109F
Figurines à monter	
Trunks et Goten à monter	189F
Super Goku 3éme Trans.	199F
Fusion Trunks et Goten	199F
Full Color Battle No. 1 à 8	129F
Best of Son Goku 40 cm.	299F
Voice Son Gohan	219F

VIDEO SECAM COULEUR	
Vol 6 100 mille guerriers	129F
Vol 7 L'offensive cyborgs	129F
Vol 8 Broly	129F
Vol 9 Bojack	135F
Vol 10 Père Son Goku	135F
Vol 11 Histoire de Thunks	135F
Vol 12 Dragon Ball	135F

VIDEO en PAL VO.	
Retour de Broly	109F
Bio Broly	119F
Street Fighter	119F
Le reste.....	Tel.

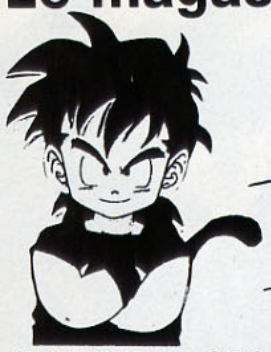
Le roi des Goodies de DBZ, Libraires, Vidéo club et Revendeurs venez comparer nos services et Prix. KONCI vous aide à débuter dans la Goodies DBZ..
TEL. 44 93 51 30

Très grand choix des jeux de PS X et SATURN à des prix canon sur toutes les News en direct du Japon.

KONCI
123 Bd. Voltaire
Métro: Voltaire
75011 PARIS
Tél. 44 93 51 30

Désignation	Prix
Frais port 30F ou 50F pour console	
Total à payer	

Le magasin des jeux vidéo



CRAZY GAMES

NINTENDO - SEGA - NEOGEO - 3DO - CDROM PC

SONY PLAYSTATION - SEGA SATURN

VENTE & LOCATION

EGALEMENT VENTE PAR CORRESPONDANCE

Spécialisés en jeux entièrement français
Mangas vidéos, goodies, posters, etc..

021 / 801.24.38

Rue de la Gare 32 - 1110 MORGES
SUISSE

Tu veux en savoir plus, épater tes copains?

Tiens-toi au courant des dernières nouveautés Jeux, Consoles, Mangas, sur le

3615 CONSOLESPLUS

nous soyons fous... on est juste Suisses!
Crazy Games
rue de la Gare, 32 - 1 110 Morges, Suisse.
Pour la VPC: 021 801 24 38 (de la France, ajoutez 19-41 et enlevez le 0)

→ AMIE LE PRO

Deux promesses en un nom!

Il faut encore qu'on se présente! Eh mais vous êtes bouchés ou quoi? Multipliez 365 par 10, c'est pas compliqué, faut juste ajouter un zéro! 3650, bande de sous-matheux! Ça fait 3650 jours qu'on vous cajole dans vos domaines ludiques! Heureusement que vous jouez mieux que vous ne calculez... Mais on vous aime tels que vous êtes: on est vos potes et des pros, et ça rime avec Amie le Pro! Incroyable le hasard... Nos 250m2 d'espace sont dédiés entre autres à vos consoles, accessoires et jeux vidéo. En tout, nous avons plus de 5 000 jeux! Le neuf se mêle à l'occasion au hasard des allées avec des jeux SNIN à partir de 100F et des jeux MD dès 75F... D'autres secteurs sont réservés PC (ordinateurs, logiciels, périphéries) et les gammes Amiga et Atari ont aussi leur place dans ce monde ludique. Avec tout ça, pas le temps de déjeuner: on est ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h non stop. La direction rappelle qu'il est interdit de nourrir les vendeurs pendant qu'ils vous conseillent... sauf si c'est très bon...
Amie Le Pro
11 Boulevard Voltaire.
75 011 Paris.
Tel: 43 57 48 20

AMIE LE PRO. ☎ 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

ACHETEZ 500F de jeux d'occasion — CADEAU — GAGNEZ 1 JEU GRATUIT dans la colonne 100 F

ECHANGEZ : ajouter 50F pour 1 jeu de même valeur

OCCASIONS

SUPER NINTENDO (garantie 6 mois) 490 F

100 F	150 F	200 F
AMMAZING TENNIS	ALIEN III	BUBSY
BLAZING SKIES	AXELAY	COOL SPOT
EDF	BATTLE TOAD	CYBERNATOR
EXHAUST HEAT	DAFFY DUCK	ERIC CANTONA
FACE BALL 2000	FAMILY DOG	FLASHBACK
FIRST SAMOURAI	HUMAN GP	JIMMY CONNORS
GEORGE FOREMAN	KING ARTHUR WORLD	MARIO ALL STAR
KRUSTY FUN HOUSE	MORTAL KOMBAT	RANMA 1/2 II
JAMES BOND JUNIOR	RAMNA 1/2 II JAP	SUPER DANY
NBA ALL STAR	STREET FIGHTER TURBO	SKY BLAZER
PIT FIGHTER	SUPER GHOULS'N'GHOST	TECHNO NBA
ROAD RUNNERS	TERMINATOR II	TINY TOONS
STREET FIGHTER	WOLFCHILD	YOUNG MERLIN
SUPER TENNIS	Y'S	ZELDA III

250 F	300 F	350 F
CLAY FIGHTER	FIFA SOCCER	BREATH OF FIRE
CLAY MATES	JUNGLE BOOK	DEMON'S CREST
EMPIRE STRIKE BACK	LEMMING	DONKEY KONG
EQUINOX	MEGAMAN X	DRAGON BALL Z III
LES SCHTROUMPFS	MICKEY MANIA	EARTH WARM JIM
NBA JAM	MICKAEL JORDAN	F1 POLE POSITION II
NBA SHODOWN	NHL 94	INDIANA JONES
PAGE MASTER	PITFALL	MORTAL KOMBAT II
RANMA 1/2 IV	RISE OF THE ROBOT	NBA LIVES 95
ROCK'N ROLL RACING	ROI LION	RETOUR OF JEDI
TORTUE FIGHTER	SPARSTER	SECRET OF MANA
VAL D'ISERES	STREET RACER	SOCCER SHOOT OUT
V-BALL	SUPER METROID	SOULBLAZER
WOLFENSTEIN 3D	YOGI BEAR	SUPER STREET FIGHTER II

MEGADRIVE (garantie 6 mois) 390 F

75 F	100 F	150 F
ALIEN STORM	ARCU RIVAL	ATOMIC RUNNER
BONAZA BROS	BALL JACK	BULL'S BLAZER
CALIFORNIA GAMES	CORPORATION	COOL SPOT
CYBER BALL	CRASH DEANNIES	DINO DINY SOCCER
DARK CASTLE	DRACULA	F22
FINAL ZONE	EA HOCKEY	GOOS
GHOULS N GHOST	EUROPEEN CLUB SOCCER	JURASSIK PARK
MIKE DIKTA	FATAL REWIND	LHX ATTACK CHOPPER
MOON WALKER	GREEN DOG	MEGAMOMANIA
STRIDER	KICK OFF	PSG
SUPER THUNDER BLADE	STREET SMART	PUGSY
TECHNO CUP	SPEED BALL II	ROLLING THUNDER II
ZANY GOLF	STORM LORD	SONIC II
		TERMINATOR II

200 F	250 F
ALLADIN	AERO ACROBAT
ECCO DOLPHIN	DOCTEUR ROBOTNIK
ETERNAL CHAMPION	NBA JAM
FIFA SOCCER	MICKEY MANIA
FLASH BACK	PHANTASY STAR III
HUNTING	SENSIBLE SOCCER
JUNGLE STRIKE	SHINOBIE III
NBA SHODOWN	TITI & GROS MINET
PINK PANTHERE	TAZMANIA II
STREET FIGHTER II	TORTUE FIGHTER
TINY TOONS	YOGI BEAR
THUNDER FORCE IV	ZOMBIE
WINTER OLYMPIQUE	
ZOOL	

Nombreux jeux !!! GAME GEAR GAME BOY NES. et MASTER SYSTEME Nous contacter au 43 57 96 27

NEO GEO (garantie 6 mois) 890 F

190 F	350 F	790 F
BLUE'S JOURNEY	3 COUNT BOUNT	AGRESSOR OF DARK KOMBAT
CIBER LIPS	BASE BALL 2020	SAMOURAI SHODOWN
FATAL FURY	BASE BALL STAR I	SUPER SIDE KICK II
NAM 1975	EIGHT MAN	WIND JAMMER
WORLD HEROES	SOCCER BRAWL	WORLD HEROES II IET

3 DO (garantie 6 mois) 2190 F

190 F	250 F	300 F
DRAGON'S LAIR	BURNING SOLDIER	DEMOLITION MAN
PEABLE OF BEACH GOLF	MEGARACE	GUARDIAN WARS
THE HORDE	OUT OF THIS WORLD	MICROCOSM
TOTAL ECLIPSE	VR STALKER	OFF WORLD INTERCEPTOR
TWISTED	WAY OF THE WARRIOR	SLAYER

LES REPRISES D'AMIE

AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES - PERIPHERIQUES - CARTOUCHES - LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.

A RETOURNER A :
AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville
Ma console .....
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

❍ J'achète Noircissez ● le jeu que vous désirez
❍ J'échange Noircissez ● le jeu que vous désirez
Mettre une croix ⊗ pour le jeu que vous donnez
Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.

Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F.
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE Date d'expiration |_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date Signature
ou commande sur papier libre
CONSOLE 04/95

NTV
NEW TECH VIDEO

34 rue de Malte 75011 Paris
43.57.60.06
Fax 43.57.99.29 - Métro Oberkampf
Horaires: A partir de 14H le lundi - 10H-19H non stop - Mardi à samedi

PSX AVEC 1 JEU	4390F
MEMOIRE CARD	349F
COSMIC RACE	490F
TALMA	449F
METAL JACKET	590F
SECOND JOY	399F
CRIME CRACKERS	490F
KING'S FIELD	490F
MOTOR TOON	590F
RIDGE RACER	590F
BASE BALL	490F
TWIN GODDESSES	490F
TOH SHIN DEN	590F
CYBER SLED	490F
KILEAK THE BLOOD	490F
RAIDEN PROJECT	590F
SPACE GRIFFON	590F
TEKEN	590F
SEGA SATURN + 1 JEU	4290F
SECOND JOY	399F
QUINTUPLEUR	449F
VICTORY GOAL	590F
VIRTUA FIGHTER	590F
RIGROAD SAGA	590F
VIRTUA HYDLIDE	590F
GOTHA	590F
CLOCK WORK KNIGHT	490F
PANZER DRAGOON	690F
DAYTONA USA	690F
JAGUAR + 2 JEUX	1990F
BARKLEY BASKETBALL	449F
DEMOLITION MAN	449F
TEMPEST	439F
CLUB DRIVE	449F
CHECKERED FLAG	449F
KASUMI NINJA	449F
DRAGON	449F
WOLFENSTEN 3D	199F
SKIING SNOW BOARDING	299F
JAGUAR CD SYSTEM	1390F
BATTEZONE	449F
BLUE LIGHTNING	449F
CREATURE SHOCK	449F
DEMOLITION MAN	449F
HIGHLANDER	399F
HOVER STRIKE	399F
VID GRID	399F
3DO GOLDSTAR PAL + 3 J	3190F
3DO FZ10 (NTSC) + 1 JEU	2990F
3DO FZ10 (PAL) + 1 JEU	3390F
CD32 + 3 JEUX	1490F

Nombreux jeux sur toutes les consoles, n'hésitez pas à nous téléphoner...
Vente de matériel informatique: AMIGA et nombreux logiciels disks et CD (utilitaires, domaine public) Compatible PC à partir du DX2/66

COMMANDE: NEW TECH VIDEO
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
N° de téléphone : ..... Machine : .....

DESIGNATION	Qté	PRIX
FRAIS DE PORT: 50 Frs Poste – 100 Frs console		
	TOTAL À PAYER	

CHÈQUE o * MANDAT LETTRE o CARTE BLEUE o
DATE EXPIRATION : .. / ..
Signature : .....
* Protégé par Chèque Service - RC : 397 476 128
**Dans la limite des stocks disponibles - Les prix sont modifiables sans préavis
C* 04/95

→ SUPER GAMES

En pleine expansion

Déjà présents à Béziers, St Etienne, Agde, des boutiques SuperGames s'ouvrent en Avril à Narbonne et à Sète! Encore! Encore!

Chez nous, vous trouvez le sourire, toutes les consoles et les jeux en pagaille! Et vous testez sans être bousculé votre future machine avant de mater nos rayons Goodies, un café à la main...

Appel à tous les amoureux des jeux vidéo et futurs revendeurs! La société Supergames recherche pour développer sa marque des jeunes qui en ont... (des jeux?) Oui, nous donnons leur chance aux jeunes sans demander d'investissements pharaoniques (ni même faramineux...) en vous proposant l'essentiel et le nécessaire pour démarrer votre activité. Mais surtout, nous vous offrons nos conseils avisés (ah! l'expérience...) afin de vous éviter toute erreur!

Appellez Alain au 67 28 98 57
SG St Etienne (Denis au 77 38 49 81)
SG Vidéo Magic Agde (Bruno au 67 21 07 21)
SG Béziers (Alain au 67 28 98 57)

→ NEW TECH VIDEO

Gloire à l'Amiga

Si c'est possible! Il existe encore des pros dans le domaine Amiga! L'homme s'appelle Michel, il trône dans sa boutique du 11 ardt et propose toutes les extensions et logiciels dont vous pouvez rêver. Outre son super matos Amiga, il oeuvre aussi dans le domaine PC avec talent. D'après nos derniers renseignements, il devrait bientôt proposer des clones amiga nommés A2002-1 et aussi la Jaguar CD-system avec de nombreux jeux... Toutes ces activités ne l'empêchent pas d'obtenir sans cesse du nouveau pour les consoles Nintendo, Sega et NEC. Sans omettre la PSX vendu 4 390F en pal avec un jeu au choix (autres jeux à partir de 490F)! Votre mission, si vous l'acceptez, est de vous rendre au 34 rue de Malte dans le 11 ardt parisien (M° Oberkampf) pour vérifier nos dires de visu. Attention! Vous serez reçu "comme à la maison" par des êtres étranges venu de nul part capables de vous transporter dans Votre royaume... Vous risquez de tomber sous le charme... Pshiiiii!

→ DIFINTEL MICRO

L'enseigne où il fait bon vivre !

Que vous ayez 7 ou 77 ans, leur but est de vous satisfaire, vous, les fans de jeux vidéo, de japanimation, de musique ou encore de films. Des consoles de jeux des plus simples aux plus évoluées telle que la PSX, du jeu CD-Rom au PC Multimédia, de la carte Dragon au collector Macross, ils ont tout testé pour vous!

Finie la tounée des boutiques à la recherche des produits et des prix, il vous suffit de s'adresser à la boutique "Difintel Micro" la plus proche. Tous les responsables des boutiques sont sympas, ils savent vous écouter et vous conseiller. Il sont leaders et vous en font bénéficier. Grâce à une publicité nationale, vous saurez qu'ils ont les dernières nouveautés en même temps que le Japon ou les USA et ce à de très bons prix. Ils peuvent également vous présenter un vaste catalogue de produits d'occasion ou une multitude de produits très spécialisés. Chez Difintel Micro vous n'avez plus l'impression de demanter la lune! En fait, il faut qu'on vous l'avoue: leur recette est simple. Ils sont 18 (demain 18000??) à s'être regroupé autour d'une centrale d'achat qui se décarcasse pour vous trouver ce que vous recherchez. Quand aux prix, c'est facile puisque la centrale achète pour vous et négocie les meilleurs prix, ils n'ont donc pas besoin de vous "assommer" pour avoir le sourire!

Et après l'achat, aucune crainte à avoir car sont proposés un service après-vente performant pour vos consoles et vos PC, une carte club qui vous permet entre autres d'avoir des remises supplémentaires, et ce dans tous les Difintel Micro de France. Il faut donc le reconnaitre, ils sont bien dans leur peau. Que les malchanceux qui habitent loin d'une boutique Difintel Micro se rassurent, nombreux sont les candidats qui veulent rejoindre l'équipe.

Au fait, si vous voulez ouvrir votre boutique et rester cool lorsque vos chers clients vous demanderont le dernier volume du Dragon Ball le jour de sa sortie au Japon, n'hésitez pas appelez les au 42 77 91 84: ils ont la solution.

Publi-reportage

Difintel-Micro

Unique en France

VEGETA 189 F

Tortue Géniale 189 F

C 18 189 F

Sortie le 24 Mars 499 F

ASSAULT GUNDAM V2 299 F

Maquettes :
GUNDAM
FIGURINES RESINE
PATLABOR
MACROSS
GUYVER
DRAGON BALL Z...

Chrono Trigger 699 F

Japanimation Art Book

MANGA, CD, REVUES JAPONAISES, US COMICS, GOODS (posters, cassettes vidéos... et des nouveautés toutes les semaines DBZ, CITYHUNTER, KEN, Chevaliers du Zodiaque)

DES TONNES DE CARTES BRILLANTES !

Et de nombreux autres articles !

Jeux vidéo Super Famicon, Megadrive, NEO-GEO CD, 3 DO... CD-ROM PC

N'hésitez plus, venez nous rejoindre dans notre magasin le plus proche !

Chantilly : 101 rue du Connétable	44.58.96.17
Chelles : 11 avenue du Maréchal Foch	64.21.55.44
Dijon : C.Cial Fontaine d'Ouches	80.42.82.67
Evreux : C.Cial du Parvis - rue F. Roosevelt	32.62.54.09
Fontenay aux Roses : 91 rue Boucicaut	47.02.54.56
Le Creusot : 29 rue du Général Leclerc	85.55.08.02
Livry Gargan : Cité César Collaveri	43.51.03.54
Mandelieu : 154 avenue de Canne	93.93.54.33
Mantes : 4 rue Cadotte - Espace Corot	34.97.52.20
Paris 3e : 64 rue de Turbigo	42.77.91.32
Paris 15e : 215 rue de Vaugirard	45.66.88.88
Paris 17e : 60 rue Guy Moquet	44.85.73.89
Pau : 13 rue Latapie	59.82.82.40
Poissy : 11 rue Jean Claude Mary	30.65.79.61
Rouen : 174 rue Eau de Robec	35.71.45.45
St Maur des Fossés : 5 avenue Pont de Créteil	48.86.55.32
Sartrouville : 8 avenue Jean Jaurès	39.13.98.21

Direction achats (1) 42.77.91.84

Photos non contractuelles - Les logos et produits cités dans cette page sont des marques déposées

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

Avant de commencer à répondre à votre courrier, j'aimerai citer le proverbe du mois de mon ami Speedy Gonzatest: "En avril, gratte-toi le nombril." Oui, je sais, cela ne fait rire que lui. Bon, maintenant que les obligations ont été faites, laissez-moi vous féliciter pour vos nombreux dessins de couvertures de Consoles+ de l'an 2000. Je n'espérais pas tant de réponses. Bien évidemment, il m'est impossible de publier toutes vos œuvres. Aussi, si vous ne trouvez pas la vôtre dans les pages du Courrier, ne soyez pas triste: elles sont affichées sur les murs de la rédaction. Et le concours continue, cela va de soi.

Monsieur et Madame T'es-vraiment-le-plus-beau ont un fils, Bomboy

MONSIEUR ET MADAME

Le vainqueur du mois d'avril du meilleur "Monsieur et Madame" est Valérie Iker avec cette blague un peu grasse (vous allez comprendre). Monsieur et Madame Aitunproutdansmonslip ont un fils, comment s'appelle-t-il? Réponse: Jeff. Ah ben, bravo, Valérie, c'est du propre!

LA LETTRE DU MOIS

Pour bien débuter le courrier du mois, quoi de plus sympathique que de vous proposer la lettre d'Antoine le Saturnien? Le problème auquel il a été confronté sera très prochainement (ou a peut-être déjà été) le vôtre.

Salut à toi, grand (heu, petit) Bomboy.
J'ai une (et pas deux) question à te poser.
Voilà, l'autre jour, je suis allé dans un magasin de jeux vidéo qui vendait la PS-X et la Saturn en version japonaise. Le vendeur me proposait l'une ou l'autre console à 5 000 francs avec un jeu. Je lui dis alors que c'était cher et que je préférais attendre la sortie en France. Voici ce qu'il me répondit: "Ecoute, la console que je te propose [la Saturn] est japonaise et tourne en 60 Hz, mais elle est adaptée pour tourner ici [en France] en 50 Hz. Mais ce n'est rien, car cela te permettra de jouer en plein écran."
Je lui dis:
"Ah bon?"
Il me répondit:
"La version qui arrivera en France te laissera jouer avec deux bandes noires sur l'écran, une en haut et l'autre en bas, en plus elle sera moins rapide et en plus [encore!] le jeu qui sera fourni avec la console sera Virtua Fighter. Le temps que la console arrive en France, le jeu sera dépassé depuis longtemps."
Que penses-tu de tout cela? Faut-il que je me ruine tout de suite ou que j'attende de m'acheter de la me..., du caca? Et puis d'abord, est-ce vrai?

Antoine, le Saturnien

Antoine, le vendeur ne t'a pas vraiment menti: il est vrai que les consoles PS-X et Saturn vendues actuellement en France sont trafiquées pour pouvoir fonctionner sur les téléviseurs PAL/SECAM (du moins, je vous invite à le vérifier avant tout achat!). Elles sont, normalement, vendues avec un transformateur 220/110 volts, car au Japon la tension du courant est de 110 volts et oscille à 60 Hz. Ainsi, les consoles trafiquées fonctionnent normalement en France et les jeux sont en plein écran, c'est-à-dire que l'image occupe la totalité de l'écran. Les consoles officielles PS-X et Saturn, qui feront leur apparition dans l'Hexagone aux alentours du mois de septembre prochain, seront aux normes françaises, c'est-à-dire qu'elles fonctionneront en 220 volts sans adjonction d'un tranformateur de courant spécifique et qu'elles auront une prise Péritel pour se connecter à la télévision. Normes françaises obligent, elles fonctionneront sur une fréquence du courant de 50 Hz. Jusqu'à présent, 50 Hz est toujours inférieur à 60 Hz [sic, NDLR], donc les consoles françaises seront "moins" rapides que les japonaises (environ 17% de rapidité en moins). Ce n'est pas la peine de vous inquiéter pour autant, les jeux seront tout aussi jouables et aussi beaux qu'au Japon. Deux bandes noires feront aussi leur apparition aux deux extrémités de l'écran, tout comme pour les jeux Super Nintendo et Megadrive. Rien d'inquiétant non plus! En revanche, ce que ne t'a pas dit le revendeur, c'est que les jeux des consoles PS-X et Saturn japonaises ne seront en aucun cas compatibles avec les consoles françaises! Si tu craques maintenant pour une console japonaise, je te souhaite beaucoup de courage pour comprendre les futurs jeux d'aventure, à moins que tu n'apprennes le japonais en dix leçons... Je te conseille donc d'attendre la sortie officielle de la console, qui en aucun cas ne sera du... caca!

LE KUAIRE

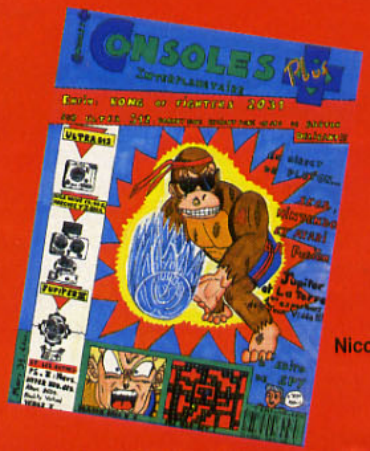
Allez, "once again et just for you", en direct de la rédaction, toutes les questions que vous vous posez sur le monde des jeux vidéo. Ce mois-ci, je suis en forme (de quoi, je n'en sais rien, mais je suis en forme), et je vous le prouve.

QUAND CUISSE DE GRENOUILLE RIME AVEC GENOU

Désolé, petit gars, mais il n'y avait pas assez d'eau dans la mare pour la rime. Ce n'est toujours pas son auteur qui pourra vous expliquer cette vanne, puisque Coluche nous a quittés, sur sa moto dorée. Passons... Tu te poses la question de savoir ce qu'est deve-

Xavier ALPOT

VOS MEILLEURES COUV'



Nicolas SEKU

nue la fameuse console 128 bits que certains journaux avaient présentée il y a de cela quelques mois. Comme je te comprends, une 128 bits, c'est bien alléchant...

Cette fameuse console 128 bits dont tu as entendu parler n'a jamais existé. Il s'agissait d'un poisson d'avril monté par plusieurs magazines. Cela nous a fait beaucoup rire, mais a aussi fait exploser la Hot-Line de Consoles+! Tout le monde voulait savoir ce qu'était cette console...

DIEU EST PARMI NOUS, PAS VRAI CORENTIN?

Corentin, charmant bambin d'Auzielle, petit village de Haute-Garonne où il fait bon vivre, se pose énormément de questions sur pas mal de choses.
Commençons par le commencement: il me demande si un Donkey Kong II ou un Earthworm Jim II verront le jour. Puis, il souhaite savoir si la PS-X de Sony sera meilleure que l'Ultra 64 de Nintendo. Enfin, il désire connaître mon jeu d'aventure préféré.

C'est certain, Donkey Kong Country II est en préparation et on y incarnera Diddy. Sa sortie officielle est prévue pour Noël 95! Et ce n'est pas tout: Nintendo et Rare (responsable des graphismes du jeu précédemment cité) vont développer d'autres jeux à base de technologie Silicon Graphics. Quels seront les premiers jeux à profiter de cette technologie? Cela reste encore un mystère. On parle d'un certain Mario et d'un Zelda... La PS-X de Sony sera-t-elle meilleure que l'Ultra 64? Il est très difficile de se prononcer sur une console qui n'est pas encore disponible, ni même terminée. Si l'on se fie à la seule fiche technique de l'Ultra 64, cette console devrait cartonner un max. Ce qui est certain pour l'instant, c'est que la PS-X est une console excellente, voire exceptionnelle, et que l'Ultra 64 promet beaucoup.
Quant à mon jeu d'aventure préféré, je peux te dire que c'est Secret of Mana (SNIN). Viennent ensuite Zelda III (SNIN), Brainlord (SNES), Soleil (MD) et La Légende de Thor (MD).

JÉRÉMY VOIT DES CD BLEUS PARTOUT

Jérémy Thille me demande, fort poliment il faut bien le reconnaître,
si le futur lecteur CD-Rom de l'Ultra 64 bénéficiera de la technologie "laser bleu".

Tout ce qui concerne le "laser bleu" a été détaillé dans le Consoles+ du mois de janvier 1995 (C+ n° 39, "News", p. 50). Je rappelle que le laser bleu a une longueur d'onde deux fois moindre que celle du laser rouge. Par conséquent, les futurs lecteurs de CD-Rom munis de ce type de lecteur laser bleu disposeront soit de quatre heures d'images en Full Motion Video, soit de près de dix heures de musique. Je vous laisse imaginer ce que donneront les jeux du futur. Cependant, je ne suis pas certain que le lecteur de CD-Rom de l'Ultra 64 sera équipé d'une telle technologie. Nintendo a déjà mis beaucoup de temps pour décider si l'Ultra 64 serait équipée d'un lecteur CD-Rom, et je vois mal les responsables préférer au dernier moment une technologie qui ne sera au point que dans plusieurs années.

Q.G. ET C'EST TOUT!

Par un beau matin du mois de mars, une petite lettre toute mignonne est arrivée à Consoles+. Avec mes doigts de fée de Bomboy, je l'ai délicatement décachetée et l'ai lue avec grand intérêt.
Quelle n'a pas été ma surprise de constater que son auteur (environ 1,66 m) l'a signée de deux initiales: Q et G. Gonflé, le type. En plus, il me demande ce que je pense de Kasumi Ninja! Non mais, y a des claques qui se perdent!

Kasumi Ninja avait tout pour être un bon jeu: des graphismes léchés et une bande-son sympa. Cependant, lorsque l'on voit le résultat, on est franchement déçu: l'animation des différents protagonistes n'est pas merveilleuse et la prise en main difficile, voire énervante! La grosse "manette-pavé" de la Jaguar n'a pas été pensée pour les jeux de baston à la Mortal Kombat, c'est sûr! Avec cette manette, tous les doigts de la main sont utilisés pour la tenir! Comment faire dès lors pour les coups spéciaux? Kasumi Ninja reste donc un jeu à conseiller uniquement à ceux qui ont de l'argent à jeter par la fenêtre ou qui n'ont rien d'autre à se mettre sous la main.

GARRY GROTRUCK, LE ROI DU COMBAT

Houps, Garry, j'ai fait une erreur en recopiant ton nom, il fallait lire: "Garry, dit Gotrunks". Mille excuses.
Apparemment, tu es le roi du combat: toutes tes questions opposent deux jeux et tu désires savoir lequel est le plus intéressant. Ainsi, tu me demandes si Rayman (Jaguar) est mieux que Donkey Kong Country (SNIN) et si FIFA Soccer (3DO) est plus sympa que Super Sidekicks 2 (Neo Geo).

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

Lilian CRISTOFOL

Ali MERAD

Laurent M. KERELLEC

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

Rayman sur Jaguar n'a pas été développé de la même façon que Donkey Kong Country sur Super Nintendo. En effet, tous les sprites du jeu Rayman ont été réalisés de façon traditionnelle: les dessins des personnages ont été tracés sur papier millimétré puis ensuite adaptés sur un programme d'animation. Dans Donkey Kong Country, tous les personnages, ainsi que les décors du jeu, ont été réalisés sur des stations Silicon Graphics (ordinateurs hyper puissants à qui l'on doit, entre autres, les trucages des films "Jurassic Park" et "Terminator II"). Pour l'instant, Rayman n'est pas encore terminé, il est donc difficile de porter un jugement. Cependant, une chose est sûre: Donkey Kong Country est, lui, un très bon jeu. En ce qui concerne le deuxième match, il n'y a, à mon avis, pas photo: FIFA Soccer sur 3DO est bien mieux réalisé que Super Sidekicks II sur Neo Geo (qui est déjà un très bon jeu). Il faut dire aussi que ce sont deux consoles très différentes ne serait-ce que par leur puissance de calcul.

LE PADDEUR FOU EST-IL VRAIMENT FOU? OUI!

Hello man! Je suis Math le Paddeur fou!
J'aimerais te poser une question qui est la suivante: dis-moi, quelle est la meilleure console entre la Saturn et la PS-X (je ne te demande pas les caractéristiques techniques, mais ton avis personnel)?

Voilà un gars qui a tout compris au courrier de Bomboy! Il m'envoie une lettre avec une seule et unique question. Ça c'est un bon p'tit! Pour la peine, je te fais chevalier du Bombeur d'Or, une récompense que peu méritent. Bon, puisque tu me demandes mon avis personnel, je vais être franc avec toi: entre la Saturn et la PS-X, mon cœur penche vers la PS-X. En effet, à l'heure où je te réponds, les jeux de la Saturn ne m'ont pas du tout enchanté. Le seul qui tienne la route est Clockwork Knight. Inutile de parler de Virtua Fighter (Saturn) qui se fait exploser par Toshinden (PS-X)! Pour moi, la PS-X est en ce moment en train de grignoter tout doucement la Saturn. Attention tout de même, je n'ai jamais dit que la Saturn était une mauvaise console, je dis simplement que les jeux actuellement disponibles sur la 32 bits de Sega ne sont pas aussi réussis que ceux de la PS-X.

JULIEN KATKOUR... CHAKTOURIAN... ET PUIS ZUT!

Salut super Bomboy, peux-tu répondre à ces trois questions?
Est-ce que Mega Bomberman est sorti sur Megadrive? Est-ce que NBA Jam Tournament Edition est vraiment différent du premier? Quel sera le prix d'un bon jeu sur Ultra 64?

Julien, ton nom de famille est vraiment très difficile à prononcer, Katchadourian (et toutes ses dents), c'est pas tous les jours qu'on en entend parler à la rédac'. Mais l'important, c'est que tu sois ici avec moi. Alors, pour répondre à ta première question, oui, Mega Bomberman est sorti sur Megadrive et l'on peut y jouer à quatre simultanément. Si tu ne connais pas le personnage de Bomberman, c'est le moment de te lancer dans l'aventure. NBA Jam Tournament Edition n'est pas très différent du premier: les programmeurs ont rajouté un mode Entraînement, de nouveaux smashes et pas mal de nouveaux joueurs. Ainsi, à la fin de chaque quart-temps, tu as la possibilité de choisir des joueurs remplaçants. Ce nouvel NBA Jam est à conseiller essentiellement à ceux qui ne possèdent pas le premier. Quant au prix des jeux sur Ultra 64, il n'est bien sûr pas encore défini, mais on peut faire quelques pronostics. Sachant que la console coûtera (en théorie) environ 1 500 francs et qu'elle disposera, en option, d'un lecteur de CD-Rom, deux prix sont à envisager. Le premier concerne celui des cartouches: je pense que vous devrez débourser une somme équivalente à celle d'un jeu sur Super Nintendo (compris entre 499 à 600 francs). Enfin, en ce qui concerne le prix des jeux sur CD-Rom, il faut espérer qu'il sera bien inférieur à celui des jeux sur cartouche, c'est-à-dire sous la barre des 400 francs.

PIERRE, ÉLEVEUR DE TROLLS, UTILISE SA TV PAL

Cher Bomboy, je t'en prie, réponds à cette lettre, c'est une question de vie ou de mort.
Est-ce que Soleil sortira sur SNIN? Pourquoi n'y a-t-il plus de "Trombinoscope" dans mon magazine préféré?

Pierre, tu es ici chez toi, dans ma rubrique à moi. Les éleveurs de trolls seront toujours mes amis. Mais j'espère que tu prends soin de ces petites bêtes. Il leur faut beaucoup d'affection. Trollie, par exemple, réclame sans cesse des câlins au Panda. Il l'aime beaucoup, l'odeur est un signe de reconnaissance chez les trolls. Mais je mégare. Non, Soleil ne sortira jamais sur SNIN: c'est un produit exclusivement Sega, et il est impensable de le voir débarquer un jour sur SNIN. Quant au "Trombinoscope", nous y travaillons, dans le style de celui du C+ 35, c'est-à-dire sous forme de roman-photos.

Lita LINLAVONG

Anthony JOHANN

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

ÉTIENNE, PLUS COURT, TU MEURS!

Salut C+, je lis dans les publicités de votre supermag ce genre d'annonce: "Vends PS-X (VF) ou PS-X (version PAL)."
C'est bizarre, non?
Quelles sont les différences avec la PS-X japonaise et la future PS-X officielle française. Est-ce que les CD audio français fonctionnent sur la PS-X japonaise? Mêmes questions pour la Saturn.

Etienne, plus court que ta lettre, je ne connais pas et c'est pour cela que j'aime ce que tu fais! Allez, go, j'empile directement avec tes réponses, tu vas voir comme moi aussi je suis rapide. Quand tu vois marqué "VF" ou "version PAL" dans une publicité, cela signifie que les consoles PS-X (ou Saturn) ont été trafiquées pour fonctionner convenablement sur les téléviseurs français: la console est vendue avec un transformateur 220/110 volts ainsi qu'un cordon Péritel. Mais attention, les consoles japonaises ainsi trafiquées ne seront en aucun cas compatibles avec les futurs modèles français, et cette remarque est valable pour la PS-X comme pour la Saturn. Enfin, les CD audio français fonctionnent aussi bien sur les consoles japonaise, américaine, suisse, belge, chinoise que turque. Il n'y a pas de "bridage" sur la norme audio.

JÉRÔME CLÉMENT, MÊME COMBAT

Salut Bomboy. J'aimerais te poser quelques questions qui m'empêchent de dormir.
Est-ce que Ace Driver de Namco sortira un jour sur PS-X?
Pourquoi Sega ne travaille-t-il pas avec des éditeurs comme Konami ou Capcom pour la sortie de la Saturn, comme c'est le cas pour la PS-X?

Mon petit Jérôme Clément, Bomboy le somnifère est arrivé à ta rescousse. Grâce à moi, tes nuits vont de nouveau redevenir agréables. Namco est un des éditeurs phares de la PS-X de Sony. Ridge Racer et Cyber Sled en sont la preuve. D'après Banana San, Ace Driver est en effet prévu sur PS-X. Quand? Banana ne le sait pas encore, mais il y a fort à parier que le jeu sera terminé dans les prochains mois! Quant à la Saturn, sache que Konami et Capcom font partie des développeurs qui ont signé le droit d'exploiter la Saturn. Seulement, si tu n'as pas encore de jeux de ces deux sociétés disponibles sur Saturn, c'est qu'ils sont toujours en cours de développement. C'est aussi simple que cela.

HAPPY END

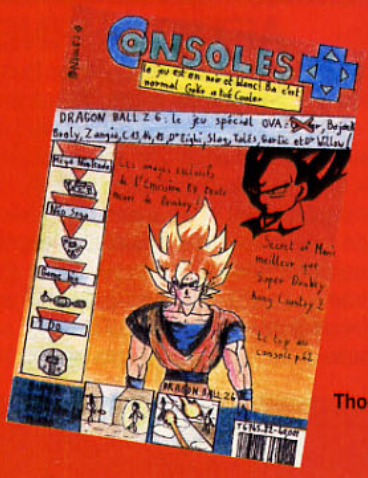
Ce mois-ci, j'ai décidé d'être très gentil avec Elvira. A force de lui filer coup de hache sur coup de bâton, elle commençait à prendre des couleurs de Schtroumpf bagarreur! C'est pourquoi, je vous propose, pour conclure le courrier du mois, la lettre de Philippe Delpierre, un grand fan d'Elvira (eh oui, il y en a! Tout arrive...).

Cher Bomboy,
Je m'efforcerai de ne pas commencer ma lettre par: "Il était un nain et un troll..."
Ni par des superlatifs du genre: "Ton mag est hyper giga super coooool!" (bien qu'il le soit) ni, enfin, par des compliments sur ta taille et ta hache ou des phrases dans le style: "mais elle est belle, la moustache de ce petit bambin", ou: "il est à vous, ce joli troll-troll?".
Eh bien, non. Je débuterai en te remerciant pour le magazine dédicacé par la rédac' que tu m'as envoyé, ainsi que pour le prix spécial que tu m'as décerné lors du concours de timbres. Je profite de ma présence dans Consoles+ pour passer quelques messages personnels.
J'ai un petit béguin pour Elvira (ah, quelle femme!), mais n'en parle pas au Panda. Je trouve que Ze Killer est désopilant (ah, quel humour – un peu gore, il faut l'admettre). D'ailleurs, depuis qu'il existe, on voit de moins en moins de daubes sur nos écrans. La rubrique "Animé+" du Panda est excellente (je ne dis pas ça pour le calmer), au moins quelqu'un qui s'y connaît! Bravo aux news de Banana San et, enfin, à toute la rédaction (et pas que les testeurs). Non, je ne t'oublie pas, Bomboy: toi aussi, tu es super. Ton courrier est comme le vin: il se bonifie avec le temps. J'allais oublier Speedy Gonzatest! Sa rubrique est très speed!
Voilà, je te laisse Bonboy, une grosse caresse à Trollie.

P.S.: Est-ce que je peux t'envoyer une maquette de fanzine pour avoir ton avis ainsi que celui de la rédaction?
RE P.S.: Peux-tu m'envoyer une photo dédicacée d'Elvira, s'il te plaît?
RE-RE P.S.: A quand un prochain concours de dessin?

Eh bien, en voilà une lettre qui fait plaisir à lire. Si, vous aussi, vous avez des suggestions à proposer sur Consoles+, n'hésitez pas à me les faire connaître. Peut-être aurez-vous la chance de voir votre courrier figurer dans la lettre du mois. Pour répondre à tes P.S., mon petit Philippe (et dans l'ordre): oui, oui, c'est déjà fait il suffit de lire le courrier de Consoles+.

Frédéric SAUCE-CHABREDIER



Thomas GEERTS

Bravo à Xavier Alpot, il gagne l'abonnement du mois! Une salve d'applaudissements pour saluer l'humour de Nicolas Sekulak et Lilian Cristofol: on s'est bien gondolé avec leurs couvertures! Et un grand merci à tous et à toutes pour ces œuvres magnifiques (n'oubliez pas de les signer et d'inscrire votre adresse).

ze killer

ZE SE PRÉSENTERA-T-IL À L'ÉLECTION PRÉSIDENTIELLE?

CE N'EST QU'AU VU DES RÉSULTATS DES TESTS QUE ZE SE PRONONCERA...

TEST CHROMOSOMIQUE

Les dieux vidéoludiques sont comme les autres: injustes. Un chromosome vient d'être isolé qui conditionnerait les futures aptitudes du nouveau-né à manier le paddle. A l'heure actuelle, l'absence de ce chromosome chez le fœtus est indétectable, mais une batterie de tests, élaborés par des chercheurs, sous l'autorité de Ze Killer, permet de classer l'enfant ou l'adulte (mais, dans ce dernier cas, on ne peut plus rien faire) en trois catégories. Dans laquelle te classes-tu? En fonction des résultats obtenus, Ze se présentera ou non, à l'élection présidentielle.

Question n° 1: Es-tu pour le rétablissement de la peine de mort dans les cas suivants:
a) Vol de Consoles+ avec violence ❑
b) Sévices et homicide sur mineurs de moins de 15 ans ❑
c) Lancer de nain, avec récidive caractérisée ❑
d) Consommation et trafic de cartouches ❑

Question n° 2: Quelle est, d'après toi, la personnalité qui représente le mieux les intérêts des vidéomaniaques?
a) Dorothée ❑
b) Jean-Marie Le Pen ❑
c) Lucette Prévodeaux ❑
d) Ze Killer ❑

Question n° 3: Si tu te retrouves sur une île déserte, tu emmènes avec toi:
a) La discographie complète de Chantal Goya ❑
b) Doom II, 2 Jaguar, 2 télés et le pote qui va avec ❑
c) Une édition reliée cuir (1882) de "Robinson Crusoé" ❑
d) Un aspirateur ultrasilencieux à batterie rechargeable ❑

Question n° 4: Quel est le meilleur mag' que tu aies jamais testé?
a) "Vieille et moche" ❑
b) "Pomme d'Api" ❑
c) "Consoles +" ❑
d) コンソル プラス ❑

Voter ZE, une question de chromosome...

Compte 4 points pour les réponses 1a, 2d, 3b, 4c et 4d. Et ne compte rien pour les autres, tricheur!

Entre 0 et 5 points
Au-dessus de ton berceau, Carrabosse s'est acharnée à grands coups de baguette (42 cm de long, 13 mm de rayon, acier inoxydable) et le résultat est là, pitoyable. Lâche le Consoles+ que tu tiens en main, tu n'en es pas digne.

Entre 5 et 10 points
Peut mieux faire mais ne s'applique pas: tu es un joueur du dimanche et tu n'es pas le genre à passer des nuits blanches sur Panzer Dragoon. Ne t'affole pas, ça se soigne... Abonne-toi dès maintenant à C+ et fais une cure d'intoxication intensive. Garde l'espoir et inscris-toi dès maintenant au CSZKPDE (Comité de Soutien à Ze Killer, Pour une Dictature Eclairée).

Entre 10 et 16 points
Serre-moi la pince, vieux crabe, tu es un pur, un dur, un poilu. Pour obtenir la dernière cartouche en import, tu vendrais ta petite sœur. Tâche seulement d'essayer de la vendre au meilleur prix, ne te laisse pas emporter par ta fougue juvénile. Tu es parmi ceux qui souhaitent voir Ze se présenter à l'élection présidentielle. Ze réfléchit encore.

Si tu as obtenu plus de 10 points à ces tests, découpe cette page et renvoie-là au CSZKPDE, Consoles+. Tu as le bon chromosome et tu as donc gagné le droit d'envoyer dans le même pli, au choix:

- **Une photo de ta grande sœur au sortir du bain**
- **Un chèque de 500 francs**
- **Une affiche de campagne pour Ze Killer (pas de pommier, c'est déjà fait)**

En échange, tu recevras un poil de nez de ton futur président, dans la limite des stocks disponibles.

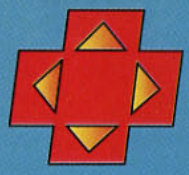
AFTER BURNER (32X - SEGA)

C'était le bon temps! Ça fait déjà dix ans qu'After Burner a connu un joli succès en arcade. Pensez: à l'époque, voir l'action par les yeux du pilote, c'était tout nouveau tout beau. Depuis, il s'en est passé des choses... Il n'y que chez Sega qu'on n'a pas vu l'eau couler sous les ponts. Pas complexé pour un sou, le hérisson bleu électrique nous sort une resucée méchamment pixélisée, à base de gros cubes immondes, dans un cafouillis de couleurs imbitable. Le truc à moteur avec deux ailes est moins maniable qu'un semi-remorque: si vous arrivez à exécuter un looping avec cette bestiole, vous avez même pas besoin de faire le test ci-dessus! Et n'espérez pas pouvoir viser convenablement un adversaire (sauf avec missiles lockés, où c'est carrément du gâteau), les zincs ennemis arrivent, en rangs serrés, à un tel rythme que Lucky Luke lui-même en avalerait son chapeau. Les missions s'enchaînent et se ressemblent (vous tirez sur tout ce qui bouge), sauf une (vous canardez tout ce qui est au sol). Quand je serai président, ce genre de daube sera brûlée en place publique!

CONSOLES +

POUR ÊTRE LE CRACK DES JEUX VIDÉO

11 NUMÉROS de CONSOLES +



CE SUPER TEE-SHIRT "ZE KILLER"

pour **288 F** seulement au lieu de ~~352~~ F !!!

Chaque mois retrouvez toute l'actu : les news, les tips, les tests comparatifs, nos petites annonces et même les secrets des pros. Notre personnage fétiche "Ze Killer" vous attend. Le nain Bomboy attaque vos courriers à la hache.

64 F D'ÉCONOMIE ! Faut être dingue pour rater ça. Alors foncez !

Renvoyez le bulletin d'abonnement ci-dessous sans affranchir.

*vous recevrez ce tee-shirt dans un délai de 6 semaines après enregistrement de votre règlement.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner à Consoles +, libre réponse n° 8 842 - 75742 Paris cedex 15.

OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an au prix de **288 F** au lieu de ~~352~~ **F**. Je réalise une économie de **64 F**.

OUI, je souhaite recevoir le tee-shirt "Ze Killer" en cadeau de bienvenue : ☐ Taille M ☐ Taille L

Ci-joint mon règlement :

☐ par chèque à l'ordre de Consoles +

☐ par Carte Bleue ou Visa N° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Expire fin ☐☐ ☐☐

Signature du titulaire de la carte bancaire obligatoire

E 42

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....

CONSOLES +
11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 22 61
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Rédacteurs
Richard Homsy (Spy)
Nicolas Gavet (Niiico)
Marc Menier (Marc)

Secrétaire de rédaction
Pascale Chouffot assistée de Jean-Loup Bouteau

Maquette
Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon

Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin (Banana San), Correspondant permanent au Japon, Véronique Boissarie, Bomboy, François Gamier, Marc Lantelme, Maxime Roure (Switch), Corinne Soubigou, Philippe Tilikète dit Fifi, Tomkat, Gia-Dinh To, Ze Killer.

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Chef de publicité
Stéphanie Bonnard (2201)
Fax : 46 62 25 81.

O.P. MEDIA/Janine Hillion
Service Opérations Spéciales
Tél. : 46 62 24 20.

Ventes (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 370 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter).
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 335 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués
par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 53 77932 Perthes Cedex.

Marketing
Responsable : Marlène Reux
Frédérique Gasbarian (2161)
Fax : 46 62 25 81

Directeur Administratif et Financier
Jean-Marie Simon

Contrôleur de gestion
Christel Marjotte

Responsable informatique éditoriale
Jérome Marchandiau (2053)

Responsable informatique éditoriale (adjoint)
Jean-Luc Largeau (2394)

Fabrication
Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)

Éditeur
Consoles + est un mensuel édité par
EM-Images SA au capital de 4 400 000 F.
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

P-DG et Directeur de la publication :
Kevin Hand

Éditeur :
Vincent Cousin

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 123 000 exemplaires.

P-DG et Directeur de la publication : Kevin Hand
Dépôt légal : 1er trimestre 1995
Photocomposition, montage : Euronumérique.
Photogravure : E.P.S., P.C.S., imp. Cino del Duca. Couverture : E.P.S.
Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000
Distribution : Transport Presse - Numéro de commission paritaire : 73201.

Ce numéro comporte 1 encart jeté (abonnement), et un booklet gratuit Sailormoon (Glénat) sous blister.

Pour lire ou passer tes petites annonces Tape 3615 CONSOLESPLUS

VENTES

MEGADRIVE

Vds MD + 4 man. + 5 jx (SFII, Fifa Soccer) px : 1 200 F à déb. **David DUPRE, rte de Pampier, 01160 Pont-d'Ain. Tél. : 74.39.08.19**

Vds jx MD : Street Fighter II', Aladdin, Shining Force px : 150 F. **Sébastien NIKITIN, 5 bis, allée Marie Louise, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.53.59**

Vds MD + 11 jx (SFII, Sor II, Sonic 1, 2 etc.) + 3 man. px : 2 100 F. **Lionel BALMET, 25 bis, cours Berriat, 38000 Grenoble. Tél. : 76.46.10.00**

Vds jx James Pond 2 + man. Turbo px : 170 F. **Cédric ALLEGRETTI, 15, rue de la Gendarmerie, le St-Georges, ent. A, 06000 Nice. Tél. : 93.80.41.39**

Vds 9 jx MD de 50 à 150 F. **Manuel KARL, 27, chemin du Kammerhof, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.79.43.01**

Vds MD + man. infr. + 5 jx (Sonic 4 et 3, M. Mania) px : 1 190 F. **Vincent ANSEL, 3, rue du Moulin, 62560 Verchocq. Tél. : 21.86.29.39**

SUPER NINTENDO

Vds, éch., ach. jx Snin de 100 à 350 F (FFSpécial, Brainlord). **Jérôme LE FLOC'H, 24 bis, bd des Frères Maillet, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.51.78**

Vds nbx jx Snin, SFC, Snes tbe de 100 à 350 F. **Gaël LENORMAND, 5, rue du Dauphiné, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.19.97**

Vds Snes (US) px : 400 F + Néo-Géo + 2 man. + MC + 2 jx px : 1 500 F. **Alexis PARADIS, 30, rue Claude Drivon, 42800 Rive-de-Gier. Tél. : 77.75.02.69**

Vds jx : Allstar, S. Park, Aladdin, 200 F, Mégamanx : 260 F. Vds jx GB. **Cédric DOUAL, 10 bis, av. Paul-Bert, 95250 Beauchamp. Tél. : (16-1) 39.95.66.64**

Vds jx Snin : F. Fight 2 (Jap), Lamborghini (US), Wings 2 + Adapt. US. **Pierre NEROT, 137, bd de Grenelle, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.89.78**

Vds Pop, SF2 T, 250 F pce, Swiv, Contra, Zelda, 200 F pce, SF 150 F. **Jonathan ROLLET, Domaine de l'Aube, 13100 Saint-Marc-Jaumegarde. Tél. : 42.24.94.59**

Vds jx Snin tbe : SF 2T, Smkart, Nba Jam, Skyblazer px : 200 F à 300 F. **Ludovic LEGUEM, 65, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.38.34**

Vds ou éch. 42 jx Snin, MD, MS, GB de 50 à 250 F. **Jean-Luc KRUPCZYK, 03, rue du Fort, 59158 Flines-lez-Mortagne. Tél. : 27.26.80.50**

Vds Snin + adapt. + 10 jx : 1 000 F ou sép. (Contra, P. Persia, Secret Mana etc.). **Julien RIBIOLLET, 32, chemin du Vallon de Toulouse, Le Clos des Palmiers, 13009 Marseille. Tél. : 91.75.49.38**

Vds jx S. Nin-Mortal Kombat 2 + Eric Cantona + Mr Nutz + ... px : 220 F. **Olivier CANTE, 23, rte de Chasselay, 69380 Les Chères. Tél. : 78.47.62.82**

Vds tbe Mario A. Strars, Eathwom., F 1 PP, DBZ 2, Z3, Lemming tb px. **Nicolas FRISCH, 11, allée de la Baronnie, 91160 Ballainvilliers. Tél. : (16-1) 69.34.06.15**

Vds ou éch. Mario All Stars + NB jx GG. **Christophe MILIN, Bellevue, 29860 Le Drennec. Tél. : 98.40.80.18**

Vds jx Snin tbe (MK II, Secret Mana...) de 150 à 300 F. **Philippe LARRECHE, 85, rue Mürger, 77780 Bourron-Marlotte. Tél. : (16-1) 64.45.79.74**

Vds Snin. + 10 jx (DKC, MK 2, SF 2, Ejim.) px : 2 200 F. **Christophe AMELINE, La Quetterie, 14380 Saint-Sever. Tél. : 31.67.97.58**

Vds jx Snin : Ghouls & Ghosts, Super Swin, Nba Basket, Ko Boxing (200 à 300 F). **Loïc LAURENT, 5, rue Saint-Medard, 80500 Montdidier. Tél. : 22.78.18.14**

Vds jx Snin (super Street, jx de rôle...) vds GB. **Alexandre SPICHT, chemin de Serres, villa La Jeandre, 84200 Carpentras. Tél. : 90.60.93.31**

Vds Snin + 16 jx (Secret of Mana, SF2 Turbo, MK) px : 3 000 F. **Arnaud CHINSY, 12, rue Simone Weil, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.57.28.11**

Vds Mortal Kombal Snin 320 F Secret of Mana Snes px : 250 F. **Romain BAUDIN, 3, bd Turgot, 13012 Marseille. Tél. : 91.06.23.14**

Vds Snin + 8 jx + adapt. + 2 man. turbo px : 1 500 F. **Gabriel BESOMBES, 5, rue Vever, 57000 Metz. Tél. : 87.50.55.52**

Vds ou éch. 20 jx SN de 100 à 300 F. **Ali KHAOUIS, 10, rue M. Luther King, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.57.61.59 le soir**

Vds Snes + Mans + adapt. + 7 jx (FF6, Bof, Earth Jim, Donkey...) px : 2 800 F. **Christophe DEBON, 2, rue du 11 novembre, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.86.91.26**

Vds Snin + 17 jx px : 3 000 F tbe ou jeu 200 F pce. **Eddy MAERTEN, 43, rue Marcel Prouveur, 59111 Lieu-St-Amand. Tél. : 27.27.72.58**

Vds Snin + 4 jx : Rise of Therobot + Nosferatu etc. + AD 29 px : 1 490 F. **Pascal FINANCE, 8, rue du Point du Jour, 88000 Epinal. Tél. : 29.35.31.81**

Vds 12 jx Snin, MD + 6 jx, 10 jx Néo-Géo bas prix. **Alexis PARADIS, 30, rue Claude Drivon, 42800 Rive-de-Gier. Tél. : 77.75.02.69**

Vds jx Snin de 150 à 250 F : Cantona, Zelda 4, Mario Kart. **Eddy MAERTEN, 43, rue Marcel Prouveur, 59111 Lieu-St-Amand. Tél. : 27.27.72.58**

Vds Snin + 8 jx + adapt. px : 2 100 F. **Vincent ARRIGONI, 4, rue des Fauvettes, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.21.69.82**

Vds jx Snes/Snin : Smkart, SF2 T, Cool Spot px de 200 à 250 F. **Ludovic LEGUEM, 65, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.38.34**

Vds Snes US + 6 jx + adapt. + 2 man. + Quint. px : 1 500 F. **Ludovic MARTIN, Maison de Retraite, rue de Garennes, 27540 Ivry-la-Bataille. Tél. : 32.36.83.19**

Vds Action Replay px : 150 F, + 2 man. Auto Fire px : 100 F. **Jean-Paul DAMAS, 13, rue du Maréchal Koenig, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.67.21.49**

Vds Cybernator px : 350 F. **Christophe ALVES, 25, av. du Maréchal Joffre, 64150 Mourenx. Tél. : 59.60.30.45**

Vds jx de R. (7 Saga, Equinox, Zelda, FFM QL) Jura P. vds Man. turbo. **Sébastien MONREAL, Kerlen, 29300 Quimperle. Tél. : 97.23.62.83**

PC ENGINE

Vds Dragon Spirit 80 F, Adventure Island 120 F, Cyber Core px : 100 F. **Daniel BOUILLEAU, 3, rue Morand, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.19.23**

Vds Gunhed, Devil Crus., Magical Chase; etc. Duo neuve + 2 jx px : 1 690 F. **Christophe LIMET, 19, rue Marcel Paul, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.49.15.66 (18 h à 22 h)**

Vds 6 CD + 4 Hucard + Quint + 2 pads pour Nec (valis3 + Rayxambert 2 +...). **Nicolas DE RYCKE, 1, le Beau Pré, 60128 Plailly. Tél. 44.60.39.99.**

Vds 2 man. NEC + Quint. + Adv. Island + 1 jeu, px : 450 F. **Maurice BAUDOUIN, Route des Brandes, 17890 Chailleuvette. Tél. 46.36.60.55.**

Vds SGX + 1941 + GNG + Aldyn + Sold BLD + Adv. Isl., tbe, px : 1 000 F. **Eric CARDON, 127, rue Chateaubriand, Bât D., 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : (16-1) 47.02.62.65.**

Vds PC Engines + Street et FII' Cyber Core et transfo., px : 1 000 F à déb. **Samuel DERMIGNY, 9, rue du Balin Sauvillers, 60120 Breteuil. Tél. 44.51.45.44.**

Vds PC Engine + 4 jx, px : 400 F; Vds Lynx + 2 jx, px : 300 F, tbe. **Joachim LETESSIER, 58, rue de Vitré, 35300 Fougères. Tél. 99.99.17.10.**

Vds Loti de 7 jx Nec (3 CD), px : 600 F. **Frédéric DUFRESNE, 23, rue du Midi, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.52.48.**

NES

Vds NES + 1 jeu px : 200 F et jx de 100 à 150 F pce. **Jacqueline VIANNE, Appt. 993, 15, av. J. Moulin, 31400 Toulouse. Tél. : 61.52.75.95**

Vds NES + 8 jx + man. Turbo, px : 2 000 F. **Christophe LERCH, 8, rue du Fossé, 67330 Bouxwiller. Tél. 88.70.96.12.**

Vds NES + 2 man. + 6 jx + Zapper, px : 600 F. **Sylvain PETIT, 69, av. Chaussée de César, 18400 Saint-Florent. Tél. 48.55.09.76.**

Vds NES + 14 jx + 2 man. + bte, px : 1 300 F, tbe. **Sylvain GREGOIRE, 80, rue Louis Loucheur, 59510 Hem. Tél. 20.80.82.33.**

Vds NES + 15 jx px à déb. **Grégory WALTZ, 3, rue de la Balance, 84000 Avignon. Tél. 90.82.75.64.**

Vds nes + 2 man. + Zapper + 5 jx (Mario, Zelda, Tic et Tac etc). BE, px : 1 000 F. **Arnaud SAYOUS, 64260 Lys. Tél. 59.05.80.26.**

Vds NES + 2 man. + 4 jx, px : 750 F. **Anthony GOSSART, 31, rue Haute, 54115 Aboncourt. Tél. 83.52.31.38.**

Vds NES + 7 jx (Mario 3) ou éch. ctre S. Nin (px : 600 F). **Frédéric PENCHENAT, Sainte-Catherine, 81630 Beauvais. Tél. 63.33.54.33.**

Vds NES + 2 man. + 5 jx, px : 900 F. **Olivier-Mathilde MICHAUD, 46, rue Général Leclerc, 56300 Pontivy. Tél. 97.25.19.04.**

GAME BOY

Vds 9 jx GB 50 F pce. **Antoine LE BRETON, Z.A.C., 22500 Paimpol. Tél. : 96.22.09.99**

Vds jx GB 80 F à 150 F et jx SNIN à 280 F maxi. **Benoît BICHALLAND, 175, route de Genas, 69100 Villeurbanne.**

Vds GB + câble + adapt. + 11 jx, px : 650 F. **Olivia KURKDJIAN, 11, av. Faidherbe, 93310 Le Pré-Saint-Gervais. Tél. : (16-1) 43.63.37.05.**

Vds trax. Punisher Adams Family et Burai Fighter, px : 90 F pce. **Stéphane BEAUD, 39, rue Dominique Vincent, 69410 Champagne-au-Mont-d'Or. Tél. 78.35.68.88.**

Vds lot 3 jx : Final Fantasy le Gend, 1, 2, 3 sur GB, px : 5 000 F. **David BERTAUD, 17, av. Cambaceres, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.30.84.23.**

Vds GB, px : 100 F pce. **Thomas THIRARD, 32, cité « A l'Orée du Bois », 59164 Marpent. Tél. 27.39.31.07 (ap. 19 h).**

Vds GB + 7 jx (SMT2, Castel 2, DD2...), px : 749 F ou éch. ctre GT. **Albert DINH, 87, rue de Richelieu, 51100 Reims. Tél. 26.36.41.70.**

Vds 13 jx GB (Mario Land, F1 Race...), px : 50 F à 150 F pce. **Cyril DUPONT, 261, av. du Général Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.76.75.98.**

Vds jx GB : Zelda, F1 Pole Position..., px : 120 F pce. **Jean-Paul DAMAS, 13, rue du Maréchal Koenig, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.67.21.49.**

Vds jx GB : Golf, Tetris, Gargoy Le Quest, Yoshi, Cooki, px : 75 F. **Cyril GABARD, 54, bd Aristide Briand, 13100 Aix-en-Provence. Tél. 42.96.14.97.**

Vds tous mes jx GB, px : 100 pce. **Sandrine KARA, 8, av. de la Gare, 69800 Saint-Priest. Tél. 78.20.96.09 (H.B.).**

Vds GB + Tetris + Robocop + Simpson + D. Tales, px : 550 F. **Damien LOUMIS, Champvent, 01310 Polliat. Tél. 74.25.73.37.**

Vds GB + 2 jx, px : 400 F à déb. **Olivia MEDAULE, 9, rue Lafayette, 72000 Le Mans. Tél. 43.28.04.63.**

Vds GB + 11 jx, px : 700 F; SFII : 100 F; Vds sur S Nin; SFII TUR. M Nutz : 600 F; Troop : 300 F; GG + 2 jx : 500 F. **Dorian CHOTARD, 28 bis, rue de Billancourt, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.03.38.76.**

Vds GB + 4 jx + Etuis, px : 700 F. **Julien RANC, 20 bis, rue Alfred de Musset, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. 73.91.24.16 (ap. 19 h).**

Vds GB, 17 jx, Bte Trans. Val. : 4 670 F, px : 2 500 F. **Marc-Antoine GENDRON, 19, rue du Grand Ballon, 67116 Reichstett. Tél. 88.20.36.91.**

Vds GB + 5 jx + câble + loupe + adapt. + Accus, tbe, px : 700 F. **Gérald LECLERC, 7, rue de Beauregard, 53600 Châtres-la-Forêt. Tél. 43.01.67.71.**

Vds Shinning FOrce, Flashback, Wonder BOys, 5 Fighter 2, px : 200 F. **Bruno DENYS, 12, rue du Moulin de la Pointe, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.80.50.37.**

REVENDEZ vos JEUX et CONSOLES d'occasion

30 à 70% moins cher que les jeux neufs.

ACHETEZ

36.685.686 (de province composez directement ce numéro sans faire le 16)

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE GRATUIT
Toutes les consoles, toutes les nouveautés ...

V.P.C.

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEC - GOODIES ...
46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
(angle 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
- Lundi de 12 h à 19 h
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87 89 • Parking : Maubert ou Parcmètre

Espace CD ROM PC & MAC - SONY - CDI PHILIPS - CD 32 - 3 DO - NEO GEO ...
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
- Lundi de 12 h à 19 h
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Jussieu
- RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87 89
- Parking : Maubert ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Croix de Berny
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
☎ (1) 46 665 666 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
- RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
- Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44 20 52 52
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
- Samedi de 10 h à 19 h
- 100 m de la gare de Compiègne
- Parking 700 places face au magasin
- BUS : 3 / 4

42, rue de Paris
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h
- RER : St Germain en Laye
- A 200 m du RER

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS

SCORE GAMES — LA VIDEO-JEU PASSION

DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 600 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve		Occasion
CONSOLE GAME-GEAR	599 F		399 F
ADAPTATEUR JEUX MASTER	99 F	ADAPTATEUR SECTEUR	49 F
LOUPE GROSSISSANTE	59 F	ADAPT. ALLUME CIGARE	99 F
ACTION REPLAY PRO	249 F	BATTERY PACK 2 Htres	149 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

COLUMNS	59 F	ROAD RASH	139 F
BATMAN RETURN	99 F	SONIC 2	139 F
MORTAL KOMBAT II	199 F	NBA JAM	199 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

TERMINATOR II	169 F	ASTERIX 2	299 F	MICKEY III	299 F
DESERT STRIKE	199 F	ECCO 2	299 F	NBA JAM II	299 F
SONIC CHAOS	199 F	FATAL FURY SPECIAL	299 F	PETE SAMPRAS TENNIS	299 F
DRAGON	269 F	FIFA SOCCER	299 F	SONIC DRIFT	299 F
ALADDIN	299 F	LE ROI LION	299 F	SONIC TRIPLE TROUBLE	299 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

CRASH DUMMIES	99 F	SONIC CHAOS	99 F
DESERT STRIKE	99 F	WINBLEDON	99 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS:

ALADDIN	299 F	MORTAL KOMBAT II	299 F
LE ROI LION	299 F	SCHTROUMPFS	299 F

MEGADRIVE (+ DE 3500 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 manette	549 F
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu	399 F
CONSOLE MULTIMEGA CDX + ROAD AVENGER CD (occ)	1990 F
MANETTE MEGADRIVE (neuve)	59 F
MANETTE 6 BOUTONS	99 F
2 MANETTES INFRA ROUGE	199 F
ADAPTATEUR SECTEUR	99 F
ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM	199 F
ACTION REPLAY PRO II	349 F
JOYSTICK 3 BOUTONS	49 F
RALLONGE MANETTE	39 F
ADAPTATEUR JEUX USA/JAP	99 F
PISTOLET JUSTIFIER	149 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

SONIC	49 F	LHX ATTACK CHOPPER	139 F	FIFA SOCCER	199 F
STREET OF RAGE	59 F	MICKEY & DONALD	139 F	ALADDIN	249 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	99 F	MORTAL KOMBAT	139 F	FLASHBACK	249 F
ETERNAL CHAMPION	139 F	POWERMONGER	139 F	LANDSTALKER	275 F
FATAL FURY	139 F	TEAM USA BASKET	139 F	MORTAL KOMBAT II	275 F
INTERNATIONAL RUGBY	139 F	SONIC 2	139 F	NBA JAM	275 F
TOUR TURBO CHALLENGE	139 F	STREET FIGHTER 2'	139 F	SONIC 3	299 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

COSMIC SPACE HEAD	99 F	FIFA 2	349 F	SHINING FORCE II	399 F
FANTASTIC DIZZY	99 F	POWER DRIVE	349 F	NBA JAM TOURNAMENT	449 F
FLINK	149 F	ASTERIX II	399 F	SAMOURAI SHODOWN	449 F
MARCO'S MAGIC FOOT	149 F	DRAGON BALL Z 3	399 F	SOLEIL	449 F
GAUNTLET 4	199 F	EARTHWORM JIM	399 F	SONIC & KNUCKLES	449 F
MR NUTZ	199 F	LE ROI LION	399 F	STORY OF THOR	449 F
SHAQ FU	199 F	MEGA BOMBERMAN	399 F	STREET RACER	449 F
MICKEYMANIA	249 F	MICROMACHINE II	399 F	THEME PARK	449 F
DRAGONIX	299 F	NBA LIVE 95	399 F	SUPER STREET FIGHTER II	499 F
RISE OF THE ROBOT	299 F	ROAD RASH II	399 F	TOUGHMAN CONTEST	499 F

MEGA CD/SATURN (+ DE 500 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion)	990 F	CONSOLE 32 X	1290 F
CONSOLE SATURN (VERSION PAL) DISPO	TEL	CDX PRO	249 F

MEGA CD Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

ROAD AVENGER	49 F	ECCO LE DAUPHIN	169 F	THUNDERHAWK	169 F
SEWER SHARK	149 F	INXS	169 F	YUMENI MYSTERI MANSION	169 F
AFTER BURNER III	169 F	MICROCOSM	169 F	GROUND ZERO TEXAS	199 F
BATMAN RETURN	169 F	PRINCE OF PERSIA	169 F	SILPHEED	199 F
CHUCK ROCK II	169 F	SONIC	169 F	WWF RAGE IN THE CAGE	199 F

MEGA CD Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

EARTHWORM JIM	TEL	PITFALL	199 F	ROAD RASH	399 F
FATAL FURY	TEL	FIFA SOCCER	299 F	ECCO 2	449 F
SAMOURAI SHODOWN	TEL	ANOTHER WORLD	349 F	EYE OF THE BEHOLDER	449 F
FLINK	149 F	FLASHBACK	349 F	JURASSIC PARK	449 F
TERMINATOR	149 F	LETHAL ENFORCERS 2 (+ pistolet)	349 F	MEGARACE	449 F
MICKEYMANIA	199 F	NBA JAM	349 F	STAR WAR	449 F
MORTAL KOMBAT	199 F	DUNE	399 F	NIGHT TRAP (2CD)	499 F

SATURN Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

DAYTONA USA	TEL	MYST	TEL	CLOCKWORK KNIGHT	TEL
GALE RACER	TEL	PANZER DRAGON	TEL	VICTORY GOAL	TEL
				VIRTUA FIGHTER	TEL

SATURN Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

DOOM	339 F	VIRTUA RACING DE LUXE	339 F	STAR WARS ARCADE	339 F

SONY PLAYSTATION

DISPO TEL

NEO-GEO

+ DE 500 JEUX DISPONIBLES LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

CONSOLE* NEO-GEO(+ 1 JEU)	1290 F	CONSOLE CD ROM NEO-GEO	3290 F
JOYSTICK	449 F	MANETTE	199 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

FATAL FURY	249 F	FATAL FURY 2	349 F	WORLD HEROES 2	399 F
WORLD HEROES	299 F	SUPER SIDEKICK	399 F	SAMOURAI SHODOWN	699 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS CD) :

GALAXY FIGHT	TEL	TOP HUNTER	399 F	SUPER SIDEKICK 2	429 F
AEROFIGHTER	399 F	KING OF FIGHTER II	429 F	FATAL FURY III	449 F
FATAL FURY SPECIAL	399 F	SAMOURAI SHODOWN II	429 F	SIDEKICK 3	449 F

CDI PHILIPS

TOUS LES LECTEURS CD EN DEMONSTRATION PERMANENTE

Un choix de + 900 CD neufs & occasions

	NEUF	OCC.		
Lecteur CDI 450 + 1 manette	1990 F	1690 F	Manette supplémentaire	289 F
Lecteur CDI 210 + 1 manette	2990 F	2090 F	Carte Full Motion vidéo	1690 F
Lecteur CDI 220 + 1 manette	3990 F	2790 F	Souris	289 F

Exemple de prix (CD NEUFS) :

APOCALYPSE NOW (3CD)	189 F	FLIC BEVERLY HILLS 2	189 F	BURN CYCLE	399 F
CROCODILE DUNDEE II	189 F	COFFRET JOHNNY HALLYDAY	349 F	CHAOS CONTROL	399 F

Exemple de prix (CD OCCASIONS) DIVERS :

JOURNAL INTERACTIF 94	TEL	ANGE ET DEMON	209 F	INTERNATIONAL TENNIS OPEN	239 F
BATTLESHIP	139 F	OTHELLO	209 F	LITIL DIVIL	239 F
PINBALL	139 F	ASTERIX	239 F	ZELDA	239 F
SCOTLAND YARD	169 F	DRAGON'S LAIR	239 F	KETHER	279 F
MYSTIC MIDWAY	199 F	JOY OF SEX	239 F	INCA	279 F
POWER HITTER	199 F	HOTEL MARIO	239 F	DICTIONNAIRE HACHETTE	680 F

3 DO

+ DE 500 JEUX DISPONIBLES (neufs et occasions)

CONSOLE 3 DO + 2 jeux	TEL	2 PAD INFRAROUGE	369 F
PISTOLET 3 DO	349 F	MANETTE SUPPL.	249 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

JURASSIC PARK	199 F	TOTAL ECLIPSE	239 F	OFF WORLD INTERCEPTOR	249 F
MICROCOSM	199 F	SUPER WING COMMANDER	239 F	REBEL ASSAULT	259 F
WAY OF THE WARRIORS	199 F	MAD DOG MAC CREE	249 F	NIGHT TRAP	279 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

DRAGON'S LORE	TEL	ALONE IN THE DARK (VF)	375 F	ROAD RASH	375 F
RISE OF THE ROBOT	TEL	DEMOLITION MAN	375 F	SAMOURAI SHODOWN	375 F
SUPER STREET FIGHTER II	TEL	FLASHBACK	375 F	SEAL OF THE PHARAON	375 F
QUARANTINE	299 F	GEX	375 F	THEME PARK	375 F
SHOCKWAVE II	299 F	NEED FOR SPEED	375 F	MYST	399 F
FIFA SOCCER	345 F	REBEL ASSAULT	375 F	11 TH HOUR	449 F

JAGUAR

1290 F CONSOLE JAGUAR — **1390 F** LECTEUR CD ROM JAGUAR + 1 JEU

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) : MANETTE SUPPLEMENTAIRE 249 F

CRESCENT GALAXY	249 F	RAIDEN	249 F	WOLFENSTEIN 3D	249 F
DINO DUDES	249 F	TEMPEST 2000	249 F	CLUB DRIVE	299 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

BUBSY II	399 F	DOUBLE DRAGON V	449 F	THEME PARK	449 F
CLUB DRIVE	399 F	DOOM	449 F	VAL D'ISER SKIING	449 F
DRAGON	399 F	IRON SOLDIERS	449 F	ALIENS VS PREDATOR	499 F
CANNON FODDER	449 F	RAYMAN	449 F	KASUMI NINJA	499 F
CHECKERED FLAG 2	449 F	SYNDICATE	499 F	RISE OF THE ROBOT	499 F

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 600 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve		Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F (grise)	329 F (couleur)	199 F (grise)
SUPER GAME-BOY	399 F	LOUPE ECLAIRANTE	59 F
ACTION REPLAY PRO	249 F	ADAPTATEUR SECTEUR	49 F
PACK BATTERIE (12H)	99 F	ADAPT. ALLUME CIGARE	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TETRIS	49 F	SUPER MARIO LAND 2	159 F
SUPER MARIO LAND 1	139 F	MORTAL KOMBAT	175 F
SUPER MARIO LAND 3	175 F	ZELDA	175 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

CHOPLIFTER 3	149 F	MORTAL KOMBAT II	199 F	POWER RANGERS	249 F
COOL SPOT	149 F	NBA JAM	199 F	SAMOURAI SHODOWN	249 F
FLINSTONES	149 F	SOCCER	199 F	SCHTROUMPFS	249 F
JURASSIC PARK 2	149 F	ALADDIN	249 F	TETRIS II	249 F
ASTERIX	199 F	DONKEY KONG	249 F	WARIO BLAST	249 F
GAME BOY GALLERY	199 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F	STARGATE	269 F
MICROMACHINE	199 F	LE ROI LION	249 F	FIFA	279 F

NES (+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 2 MANETTES	249 F
MANETTE	49 F

SUPER PROMO JEUX US : 1 JEU NES (US) DE NOTRE CHOIX À 39 F — 2 JEUX DE NOTRE CHOIX POUR 69 F

DUCK TALES	49 F		
SUPER MARIO 3	49 F	ADAPTATEUR GAME KEY (pour jeux US)	99 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

DR MARIO	149 F	JIMMY CONNORS TENNIS	199 F	RESCUE RANGERS II	299 F
ASTERIX	199 F	ALADDIN	249 F	SCHTROUMPFS	299 F
DONKEY KONG	199 F	LE ROI LION	249 F	WARIO'S WOOD	299 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER NINTENDO (NEUVE) + MANETTE SUPER 4	599 F		
CONSOLE SUPER NINTENDO (neuve) + MARIO 4 + SUPER 4	699 F		
MANETTE SUPER NINTENDO DROITIER/GAUCHER	99 F		
MANETTE 6 BOUTONS	59 F	RALLONGE MANETTE	39 F
Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz	99 F	2 MANETTES INFRA ROUGE	199 F
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	129 F	PERITEL OU ADAPTATEUR SECTEUR	149 F
ACTION REPLAY PRO 2	349 F	JOYSTICK PROGRAMMABLE	249 F

SUPER PROMO SUPER GHOULS GHOST (neuf) 99 F — **SUPER PROMO LEGEND (neuf) 199 F**
SUPER PROMO BATMAN RETURN 149 F — **SUPER PROMO SHANGAI 199 F**
SUPER PROMO JURASSIC PARK II (neuf) 199 F — **SUPER PROMO DRAGON BALL Z3 (neuf Jap) 299 F**

(+ DE 4000 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

STARWING	79 F	WORLD LEAGUE BASKET	139 F	CANTONA FOOTBALL	249 F
STREET FIGHTER II	99 F	JURASSIC PARK	149 F	SUPER MARIO KART	249 F
SUPER MARIO 4	99 F	STREET FIGHTER 2 TURBO	149 F	SIM CITY	269 F
FLASHBACK	139 F	F1 POLE POSITION	199 F	ZELDA III	269 F
ROAD RUNNER	139 F	MARIO ALL STARS	199 F	DRAGON BALL Z	299 F
SUPER BOMBERMAN	139 F	ALADDIN	249 F	NBA JAM	299 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

MORTAL KOMBAT	99 F	SKY BLAZER	249 F	NHL 95	399 F
SUPER MARIO 4	149 F	CHOPLIFTER 3	299 F	RISE OF THE ROBOTS	399 F
LEMMING II	199 F	DRAGON	299 F	SUPER BOMBERMAN II	399 F
MAGICAL QUEST	199 F	DRAGON BALL Z 3 (JAP)	299 F	SUPER INDIANA JONES	399 F
SHAQ FU	199 F	TURN & BURN	299 F	DEMON CREST	449 F
SMATCH TENNIS	199 F	TURTLE FIGHTERS	299 F	JUNGLE STRIKE	449 F
STAR WARS	199 F	STREET RACER	369 F	RETURN OF THE JEDY	449 F
SUPER BATTLE TANK II	199 F	TETRIS + DR MARIO	389 F	SECRET OF MANA + guide	449 F
SUPER TINY TOON	199 F	WARIO'S WOOD	389 F	SUPER PUNCH OUT	449 F
ASTERIX	249 F	EARTHWORM JIM	399 F	DONKEY KONG COUNTRY	469 F
JORDAN ADVENTURE	249 F	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399 F	DRAGON BALL Z 3 (FR)	489 F
MICKEYMANIA	249 F	MICROMACHINE	399 F	FATAL FURY SPECIAL	499 F
PINBALL DREAMS	249 F	MORTAL KOMBAT II	399 F	NBA JAM TOURNAMENT	499 F
ROCK & ROLL RACING	249 F	NBA LIVE 95	399 F	SUPER STREET FIGHTER II	499 F

☆☆ GAGNEZ DES CADEAUX ☆☆

par tranche de 100 F d'achat, vous obtenez 100 «Points SCORE»
Exemple (Achat d'un jeu valant 399F = 400 «Points SCORE»)

ACCUMULEZ VOS POINTS SCORE lors de vos achats par correspondance ou dans toutes les boutiques SCORE GAMES et GAGNEZ LES CADEAUX suivants :

600 POINTS SCORE	1 Cadeau Surprise	2200 «	1 Appareil photo
800 «	1 Calculatrice	2400 «	1 Réveil parlant
1000 «	1 Chronomètre	2600 «	1 Radio Réveil stéréo de voyage
1200 «	1 Pendulette de voyage	2800 «	1 Radio K7 Portable
1400 «	1 Montre sport		
1600 «	1 Montre parlante	3000 «	1 Mini chaîne
1800 «	1 Balladeur radio	3200 «	1 Micro chaîne Karaoké
2000 «	1 Console portable		

RAYON GOODIES

- Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version original PAL
  - volume 1 à 4 **129 F** (pièce) - volume 5 à 11 **149 F** (pièce)
- RAMICARD à partir de **2 F** • Pin's DRAGON BALL Z **29 F**
- MANGAS DBZ vf Volume 1 à 13 **38 F** (le mange)
- HEROE COLLECTION (les 10 cartes) **25 F**
- TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z **99 F**
  (Cardass, Cartes DBZ, CD Audio, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

NOUS ACHETONS (Paiement immédiat au bon d'achat) vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC•SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX
(voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensable)
(Échange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO
(Adresser vos commandes exclusivement au 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... CODE CLIENT : I__I__I__I__I__I__I
❑ Veuillez me faire parvenir votre catalogue gratuit

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° I_____I
Date expiration : . . / . .
Signature .....

CONSOLE 04/95

petites annonces

DIVERS

Vds Karnov's : 380 F, Puzzled : 180 F ou éch. ctre man. NG, jx Snin. **Jean-Arnaud VUILLEMIN, Pont-aux-Verriers, 10130 St-Phal. Tél. : 25.73.25.04**

Vds Néo-Géo + 2 man. + mémo + Card + 1 jeu (boxes) : 1 200 F. **Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24**

Vds GG + 10 jx (Sonic Triple Chuck 2) + accessoires px : 2 000 F. **Frankie CONIL, Quartier Saint-Paul, Pont de Crillon, 84410 Crillon-le-Brave. Tél. : 90.62.51.30**

Vds nbx jx Snin, MD, 3 Do, Néo-Géo, GB, GG. **Cyril BENOIT, 74, rte d'Aprenmont, 73000 Barberal. Tél. : 79.33.78.65**

Vds SFC + 2 pads + 2 jx (Secret of Mana) : 700 F. Vds Man. Néo-Géo px : 200 F. **Somnuck NACHAMPASSACK, 7, av. Thiers, 06000 Nice. Tél. : 93.88.58.24**

Vds NG + 2 man. + Mcard + 6 jx (SSK, Trally, Art...) lot ou sép. **Guillaume LE HIR, 13 bis, rue des Toudouze, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 47.40.31.20**

Vds Néo-Géo + man. + 4 jx (WH2, L. Ast Resort, S. Sidkicks) px : 2 000 F. **Ludovic DERUFFE, 71, av. Jean Baptiste Campeval, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.46.04**

Vds Néo-Géo + man. + 2 jx (AOF FFury 2) px : 1 500 F. **Simon BREUVART, 1147, rue du Halage, 62400 Bethune. Tél. : 21.56.38.52**

Vds Néo-Géo 2 man. + 3 jx Sidkiks, WH2, Ridinghero px : 1 580 F. **Didier COVIN, 41, rte de Sains, 59440 Avesnelles. Tél. : 27.61.53.93**

Vds MD2 neuve + 10 jx + 19 jx SFC px à déb. **Mehdi BOUHALOUA, 1, square Henri Dunant, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 43.63.02.54**

Vds jx Jaguar : Alien VS Prédator 280 F Kasumi Ninja 300 F. **Alain AUBRY, rés. le Chesneau, bât. C, 95700 Roissy-en-France. Tél. : (16-1) 48.62.12.43**

Vds Néo-Géo + Art of Fighting 2 + S. Sidekiks + 2 Pads px : 2 600 F. **Julien ROMEY, 8, av. de la Forêt, 36330 Le Poinçonnêt. Tél. : 54.35.19.12**

Vds 3 do + 4 jx (Fifa, SSF 2, Road Rash) + 2 man. px : 3 500 F à déb. **Steve SAINT-JALME, 2704, ancien chemin de Toulon, 83110 Sanary-sur-Mer. Tél. : 94.74.39.95**

Vds NG + 2 Pads + WH2 tbe px : 1 800 F à déb. ou éch. ctre autres con. **Nicolas VINCENT, 3 bis, rue Sept, 62800 Lièvin. Tél. : 21.70.71.29**

Vds 35 jx MD 20, jx SN, 2 GB + 15 jx + access. de 120 à 370 F. **Olivier DELANNOY, rés. Mozart, 62, rue du Marais de Lomme, 59000 Lille. Tél. : 20.09.90.03**

Vds 3 Do NT SC/Pal + 5 jx px : 4 000 F. **Cédric PICARD, 3, rue Pierre Haffner, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.98.85.74**

Vds, ach. éch. jx et consoles (Nec, SFC, MCD, Néo-Géo CD, PSX). **James MAGNIER, chemin de Barrocq, 64330 Garlin. Tél. : 59.04.91.77**

Vds 3 do + 5 jx + 2 man. px : 3 500 F à déb. **Steve SAINT-JALME, 2704 A, ancien chemin de Toulon, 83110 Sanary. Tél. : 94.74.39.95**

Vds Néo-Géo + Memory + man. (AOF et FF2) : 1 500 F vds SFC. **Simon BREUVART, 1147, rue du Halage, 62400 Bethune. Tél. : 21.56.38.52**

Vds Néo-Géo + 2 Pads + Card + Side Kicks + FF Special tbe px : 2 700 F. **Guillaume DECORET, 9, rue des Figuiers, 66240 Saint-Esteve. Tél. : 68.92.60.98**

Vds Néo-Géo + 2 man. + Sidekicks + L. Bowling px : 2 000 F vds J. SFC & MD. **Jérôme BARTOLETTI, 90, av. Général Leclerc, 03300 Cusset. Tél. : 70.31.94.01**

Vds GG + 7 jx + adapt. Car. et secteur + sacoche px : 1 300 F. **Guillaume TRULLARD, Lieu dit, Saint-Martin Celony, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.23.08.42**

Vds Philips CDI 220, 7 jx, px : 3 000 F. **Jean-Michel SARNELLI, Le Saint-Georges, 3, allée Georges Dussauge, 83400 Hyères. Tél. 94.65.77.99.**

Vds CD 32 + 10 jx, px : 2 800 F. **Philippe LARIVEN, BP 8, 91520 Egly. Tél. : (16-1) 69.26.91.37.**

Ech. Pocky and Rocky sur S. Nin ctre jx d'Aventure. **Erwan CUELHE, 17, rue Louise Michel, 38100 Grenble. Tél. 76.49.57.86.**

Vds Dragon Ball Z1 et AD29 : 250 F. **Lionel TORTI, 13, rue Jolibois, 33700 Merignac. Tél. 56.99.16.21 (ap. 18 h).**

Vds Art. of Fighting 2 sur neo. **Sébastien MARIN, 13, rue Gabriel Péri, 69210 L'Arbresle. Tél. 74.01.50.49.**

Vds 3DO Pal + 3 jx + 1 CD Demo, tbe, px : 5 000 F à déb. **Gontrand LASSELIN, 17, rue d'Herbeaumont, 6820 Florenville (Belgique). Tél. 061.31.21.53.**

Vds jx 3 DO. Vds jx sur S. Nes. **Adel FERJANY, 22, rue du Nord, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.05.86.39.**

Vds Lynx 2 et 3 jx + adapt. sect. + sacoche, px : 700 F. **Guillaume LEVILLAIN, Hodeng-Hodenger, 76780 Arcueil. Tél. 35.90.73.14.**

Vds NG + 2 pads + 5 jx (Japonais, FF2, Wh2, S. Side Kick, N. Comm.). **Fabrice TRIBOIX, 204, Le Rouhu, 67220 Fouchay. Tél. : 80.57.30.05 (W.E.)**

Vds sur Néo Géo Wh2 450 F et Blue's Journey 250 F. **Frédéric VLEUGELS, 19, rue de la Gare, 71240 Sennecey-le-Grand. Tél. : 85.44.83.75**

Vds Néo-Géo 2 man. WH2 + Last Resort 2 000 F à déb. FF1 : 350 F. **Yves MICHEL, 7, rue des Prés aux Bois, 78000 Versailles. Tél. (16-1) 39.53.12.78**

Vds Néo-Géo + S. Kiks + Wh2 Jet + FF2 + 8 man. + 4 jx px : 5 000 F. **Vincent BONHOMME, La Gandonnerie, 41800 Souge. Tél. : 54.72.49.75**

Vds Néo-Géo + World Heroes 2 + 2 man. be 2 200 F à déb. **Nicolas VINCENT, 3 bis, rue Sept, 62800 Lievin. Tél. : 21.70.71.29**

Vds Consoles + du n° : 1 au n° : 37, px : 150 F vds jx Snes dès 70 F. **Dani KIDOUCHIM, 11, allée Georges Rouault, 75020 Paris. Tél. (16-1) 43.66.63.89**

Vds jx CD 32 (tbe) px : 100 F pce + port. **Yann ARSENE, 2, impasse de la Poste, 62158 L'Arbret. Tél. : 21.48.28.29**

Vds CD 32 + 5 jx (Microcosm, Pin. Fantasy...) px : 1 800 F tbe. **Erwin RAUCH, 9, rue des Glycines, 95190 Goussainville. Tél. (16-1) 39.88.49.23**

Vds CPC 464 + jx px : 800 F GB + jx : 300 F jx MD px : 100 à 200 F. **Frankie CONIL, Quartier Saint-Jean, Pont de Crillon, 84410 Crillon-le-Brave. Tél. : 90.62.51.30**

Vds Art of F2 : 800 F, K. Revenge px : 750 F, FF SP : 650 F, JJ Kid px : 250 F. **Jean-Armand VUILLEMIN, Pont-aux-Verriers, 10130 St-Phal. Tél. : 25.73.25.04**

Vds Néo-Géo + man. px : 900 F tbe. **Mehdi BOUHALOUA, 1, square Henri Dunant, 93260 Les Lilas. Tél. (16-1) 43.63.02.54**

Vds 3 do Pal/NTSC 4 Mois + 5 jx px : 4 500 F. **Cédric PICARD, 3, rue Pierre Haffner, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.98.85.74**

Vds GG tbe + 8 jx + transfo px : 780 F. **Benoît VILA, 328, rue du Doyen Georges Chapas, 69009 Lyon. Tél. : 78.47.54.89**

Vds Néo-Géo + 3 jx (Fatal-Fury...) + 2 man. px : 2 700 F. **Cédric BEGUIN, impasse des Pêcheurs, 74410 Saint-Jorioz.**

Vds Jaguar MCD + jx Snin de 100 à 200 F. **William WAGAERT, 5, av. du Platier, 62215 Oye-Plage. Tél. : 21.82.90.08**

Vds Néo-Géo + man. + M. Card + 7 jx (Skick 2 ; V. Point...) px : 2 500 F. **Stéphane BRAULT, 24, rue de St-Exupéry, 78500 Sartrouville. Tél. (16-1) 39.13.60.46**

Vds Combo AV complète 1 190 F tbe + C. Jamma 200 F + jx MD, SN. **Franck BALLESTER, 4, allée des Hortensias, 69150 Decines. Tél. : 78.49.67.83**

Vds Néo-Géo + man. S. Skicks 2 px : 1 700 F, vds SFC + 2 man. + 2 jx (S. of Mana) px : 800 F. **Somnuck NACHAMPASSACK, 7, av. Thiers, 06000 Nice. Tél. : 93.88.58.24**

Vds GG + sacoche + transfo + 10 jx px à déb. **Aziz HILMI, 159, rue Emile Zola, bât. : A4, 92600 Asnières. Tél. (16-1) 47.94.59.98**

ÉCHANGES

Éch. ach. vds nbx jx sur 3 do, Snin, MD, GB. **Cyril BENOIT, 74, rte d'Apremont, 73000 Barberaz. Tél. : 79.33.78.65**

Éch. jx SN rock NR racing ctre Street Racer, DBZ 3, Vortex. **Samuel MASOYE, 1, rue de la Combe Josery, 52800 Foulain. Tél. : 25.31.13.63**

Éch. S. Metroid ou Soul Blader (Jap) ctre FF3 US. **Cyrille MISKIEWICZ, 203, rue de Bale, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.64.37.15**

Vds ou éch. Actraiser 1 (150 F ou 200 F). **Jean-Charles FILY, 429, route de Pessicart, 06100 Nice. Tél. : 92.09.94.57**

ACHATS

Ach. jx NEC, ach. Power console S. Grafx. **Christophe LIMET, 19, rue Marcel Paul, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.49.15.66**

Ach. FF3 à 320 F, éch. Zelda ctre Goon ou Aladdin. Vds jx. **Jérôme LE FLOC'H, 24 bis, bd des Frères Maillet, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.51.78**

Ach. sur CDI cartouche digital vidéo (500 à 600 F) et dic. Hachette. **Guillaume GUIGNON, 13, rue des 7 Arpents, 67460 Souffelweyersheim. Tél. : 88.20.04.52**

Vds Aladdin MD 150 F + autres ach. PP Cards Part. 23-24 2 F/C. **Julien NOORENBERGHE, 7, rue des Pinçons, 59630 Brouckerque. Tél. : 28.27.11.22**

Cher. duo + Quint + 5 man. + AC Card + AOF, FF spécial, WH2, Advancevg, Flashhiders, BBM 94 + cartes et CD : 2 500 F. **Michel. Tél. : (16-1) 30.54.11.46 (dim. 20 à 22 h)**

CLUBS

Fanzine 100 % Lynx : Gratuit! Envoy. 1 env. A5 + 6,70 F tbres. **Lynx CONNEXION, 13, rue de la Mouée, 41500 Mer. Tél. : 54.81.25.73.**

Fanzine New Génération, Tips MD, SN ctre 5 tbres à 2,80 F. **David BLANCHARD, 1, rue Jules Ladoumegue, 37000 Tours. Tél. : 47.44.46.09.**

Cher. participer à des Fanzines, réponse assurée. **David BONTEMPS, 1032, Square Montmirail, 77260 La Ferté-sous-Jouarre.**

Cher. Contact avec Fans de Mangas. **Yves ROUSSEAU, 2, cité Bellevue, 35460 Saint-Etienne-en-Cogles. Tél. : 99.97.79.63.**

Club, ach. éch. vte jx. **Julien SALUT, 91, route de Blagnac, 31200 Toulouse. Tél. : 61.57.02.40 (ap. 19 h30).**

Club d'éch. sur MD : S. Nin, Néo. Gratuit. **Wilfried DESMOND, Azat, 24300 Nontron. Tél. : 53.56.06.28.**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Consoles + n° 42

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

☐ PC Engine

☐ Super Nintendo

☐ Megadrive

☐ Sega

☐ NES

☐ Game Boy

☐ Lynx

☐ Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.**

GAmes

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

VELIZY 2
Centre commercial
Tél : 34 65 18 81

PARLY 2
Centre commercial
Tél : 39 55 19 20

ST QUENTIN YVELINES
Espace St-Quentin
Tél : 30 57 13 43

CERGY
Centre commercial Les 3 Fontaines
Tél : 30 75 95 42

LILLE
Grand Place
Tél : 20 13 92 92

VAL-THOIRY GENEVE
Centre commercial
Tél : 50 20 86 06

CAGNES-SUR-MER
7, Boulevard Kennedy
Tél : 93 22 55 21

AMIENS
Centre commercial Halles du Beffroi
Tél : 22 91 73 33

VINCENNES
28, avenue du Chateau
Tél : 43 98 29 29

METTEZ LE FEU A VOS MANETTES !

NBA JAM T.E.™
TOURNAMENT EDITION

122 STARS DE LA NBA®

ENCORE PLUS DE SUPER JAMS!

OFFICIAL NBA LICENSED PRODUCT

38 JOUEURS CACHÉS, ALL-STAR TEAMS!

2 MODES DE JEU GEANTS : HOT-SPOTS ET POWER-UPS!

JEUX & ASTUCES au 36.68.10.25* et sur le 36.15 ACCLAIM

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

MEGA DRIVE

SEGA GAME GEAR

MIDWAY®

Acclaim® entertainment, inc.

NBA® JAM™, The NBA team trademarks used herein are used under licence from NBA Properties Inc. to Midway Manufacturing Company. Coin-Operated Video Game Software© 1994 Sub-Licensed from Midway Manufacturing Company. All Rigths Reserved.Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System ™ and Game Boy™, the Nintendo ProductSeals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment TM, ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Licensed from Midway® Manufacturing Company. All Rights reserved.